大爆発!! 飛ぶ鮫を落とす勢いのシューティングゲーム専門誌

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

VOL.04

メガドライブの名作
鋼鉄帝国開発秘話

ゲーム音楽家
慶野由利子
葉山宏治

同人シューティング
RefRain
SATAZIUS

哭牙 KOKUGA
アンダーディフィートHD
ヴァルヘリオ
虫姫さま
for iPhone/iPod touch
PixelJunk™ サイドスクローラー
PLAYISM

元・東亜プラン
開発者インタビュー
上村建也
弓削雅稔

東亜プラン特集

マイクロマガジン社の本

ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7　AB判・256P・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。

放課後、ゲームセンターで ~電子の精たちに捧ぐ~

前本進一:著　坂本みねぢ:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6　B6判・164P・1260円(税込)

「グラディウス」の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター。「グラディウスⅡ」攻略を競うプレイヤーたちに張り詰めていた空気……。大人気「グラディウス編」を含む全11編を収録したゲーム青春小説。

21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著　波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6　B6判・160P・1260円(税込)

ファミプロ・恋バラ支部長が「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ!　波多野ユウスケの描く4コマ漫画も、大幅加筆修正のうえ、収録!

Famidas LITE ファミコンキャラ&メカ編

ファミダス編集局:編
ISBN978-4-89637-331-8　B6判・192P・700円(税込)

ファミコンに登場した数多くの人気キャラクターと、戦闘機・ロボット・乗り物など、夢あふれるメカの数々を厳選し紹介するキャラクター事典!

Famidas LITE ファミコン裏技編

鳴原盛之:著
ISBN978-4-89637-332-5　B6判・128P・630円(税込)

ファミコンといえば裏技!　ブームを巻き起こした裏技の数々を集めました。誰もが試した裏技、思わず笑った裏技を掲載。読めばすぐに実践できます!

ちびミクさん・いち

みなみ:漫画
ISBN978-489637-373-8　A5判・128P・990円(税込)

初音ミクたちを題材にした本編4コマをWEB版から約200本収録!さらに単行本だけの描きおろし漫画も掲載!　新規描きおろしカットも多数!　これらすべてをオールカラーで収録。

ピコッとハニエル①

久松ゆのみ:漫画
ISBN978-489637-362-2　A5判・136P・840円(税込)

ちっちゃな薄幸天使「ハニエル」と生粋オタゲーマー姉ちゃん「ルイ」のちょっぴり(?)マニアな日常物語。カラーページ、加筆修正、描きおろしエピソードなど加えて、待望の第1巻発売!

れとろげ。①

白川嘘一郎:原作　くさなぎゆうぎ:漫画
ISBN978-4-89637-353-0　A5判・136P・840円(税込)

高校一年生・小平あゆみが迷い込んだのは、学園内でも個性的な女子が集まるレトロゲーム部だった!?　ゲーム好きな女の子たちの日常を描く、ゆる~い学園ライフ4コマ漫画!

ゲーム屋さんのメイドさん

びわエスパー:漫画
ISBN978-4-89637-318-9　A5判・128P・1000円(税込)

人気Webコミック「ゲーム屋さんのメイドさん」がオールカラーで単行本化。Webでは描ききれなかったストーリーも新規描き下ろしで収録。

P.S.すりーさん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-301-1　A5判・128P・1000円(税込)

大人気ブログ「IKaのマホ釣りNo.1」からウワサの"業界風刺"4コマが単行本化!　カラー描き下ろしや水着イラストなど、新要素盛りだくさん!

P.S.すりーさん・に

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-334-9　A5判・112P・990円(税込)

「すりーさんの仲間たち」が前作以上にパワーアップして全員集合!さらに、さらに、マニアックすぎる?　謎の新キャラクターが多数登場!

P.S.すりーさん・さん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-346-2　A5判・112P・990円(税込)

第3巻は「P.S.すりーさん」に加えて、「GAMESIDE」で連載されていた「レゲーさん」、「マンガごっちゃ」連載中の「P.S.すりーさん以前」、新規カラー描き下ろし「P.S.すりーさんCOLOR」を収録。

雑君青保プ

雑君保プ:漫画
ISBN978-4-89637-292-2　A5判・304ページ・1680円(税込)

「ゲーメスト」のデビュー作「ゲーセンおわらえ」から、ゲーム4コマ、レビュー漫画、アンソロジーに至るまで、カラー原稿も完全再現した大全集!

雑君赤保プ

雑君保プ:漫画
ISBN978-4-89637-293-9　A5判・304ページ・1680円(税込)

「月刊PCエンジン」「じゅげむ」などゲーム誌連載に加え、「キャプテン・ラヴ」を全話完全掲載。商業誌未発表のコミックも多数収録した永久保存版!

そして船は行く　完全版 Ⅰ

雑君保プ:漫画
ISBN978-4-89637-325-7　A5判・240P・1200円(税込)

「コミックフラッパー」で大人気を博した、雑君保プの描く海洋冒険活劇が、描き下ろし原稿を加えた「完全版」となって今よみがえる!

そして船は行く　完全版 Ⅱ

雑君保プ:漫画
ISBN978-4-89637-328-8　A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」の第2巻。今回は「ロックマンメガミックス」などで有名の漫画家・有賀ヒトシによる推薦文+帯イラスト付き!

そして船は行く　完全版 Ⅲ

雑君保プ:漫画
ISBN978-4-89637-336-3　A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」第3巻は「ワールドヒーローズ」シリーズなどで有名の漫画家・さいとうつかさ先生による推薦文+帯イラスト付き!

そして船は行く　完全版 Ⅳ 上

雑君保プ:漫画
ISBN978-4-89637-345-5　A5判・152P・900円(税込)

「完全版」第4巻は上下巻に分けて刊行。連載時には描かれなかった真の結末への扉が、ついに完全描き下ろしで開かれる!

発行:㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641(販売)FAX:03-3551-1208　http://microgroup.co.jp/mm/

中・上級者のための

TIGER-HELI を10倍楽しむ法

★攻撃のポイントはボーナス・ブロックだ！
武器の選択で戦況が大きく変わるぞ。

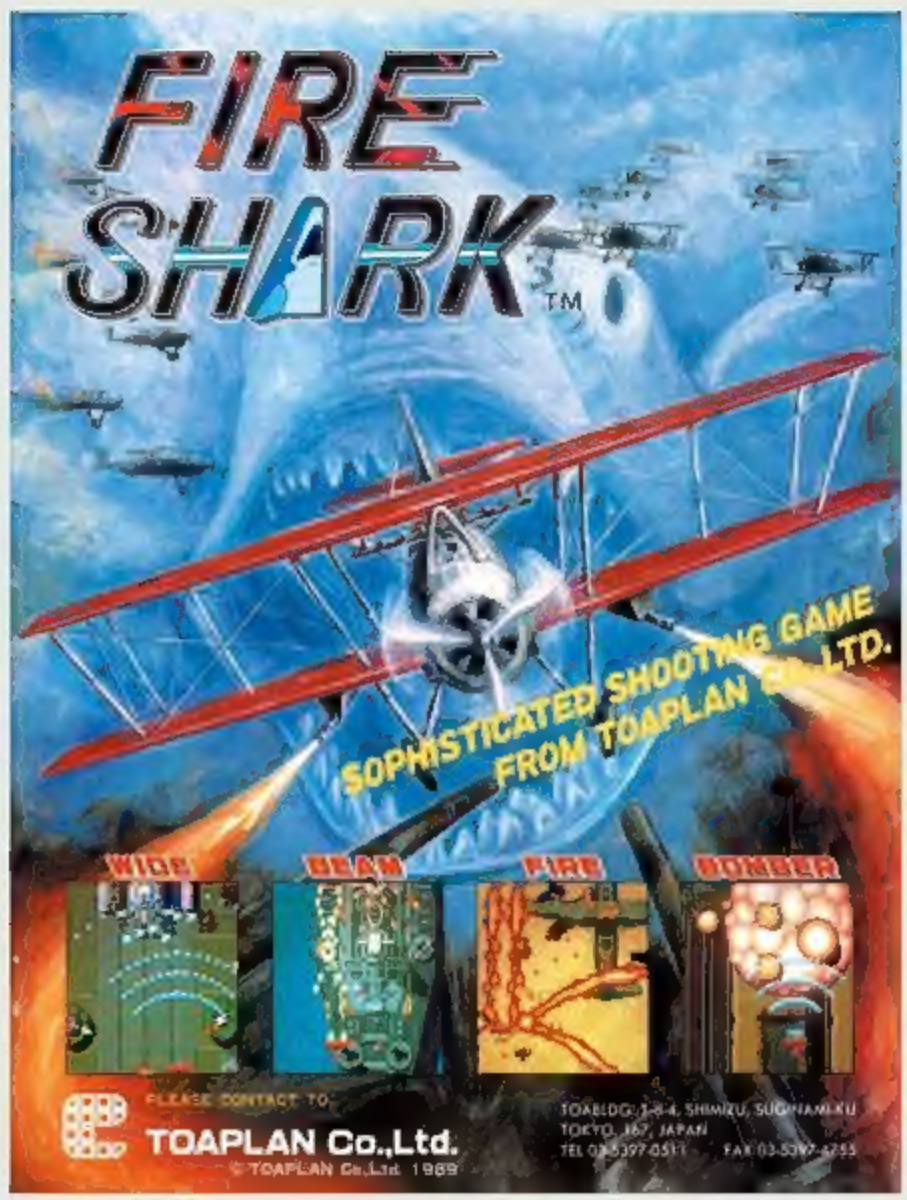
★ 撃つと10,000点！出る場所は10ヶ所。出し方は……？

★ 1発撃つと10点、もっと撃つと……！

★ リトルヘリを「ヘリポート」へつれて行け！1機5,000点のボーナスだ。
リトルヘリは、ドッキングするだけでも1,000点だよ。

株式会社タイトー
TAITO CORPORATION

株式会社東亜プラン
TOAPLAN Co.,Ltd.



I N D E X

■アーケード
アウトゾーン 15
1943 133
イメージファイト 135
V・V 18
ヴィマナ 15
ウルフファング 135
ASO 106
ギャプラス 132
究極TIGER 9
グラディウスII GOFERの野望 135
ゲーセン ラブ。 51
鮫!鮫!鮫! 14
スターフォース 132
スラップファイト 7
ゼビウス 132
ゼロウィング 13
タイガーヘリ 6
大旋風 12
TATSUJIN 10
達人王 17
ダライアス 134
出たな!ツインビー 108
ドギューンII 16
BATSUGUN 19
バトルガレッガ 133
バラデューク 134
飛翔鮫 8
フィグゼイト -地獄の英雄伝説- 17
ブロギアの嵐 112
ヘルファイアー 11
ボスコニアン 135
メタルスラッグ4 81
レーザーゴースト 128

■ニンテンドー3DS
哭牙 KOKUGA 52
タッチバトル戦車3D 121

■プレイステーション3
アンダーディフィートHD 54
PixelJunk ™ サイドスクローラー 66

■Xbox 360
アンダーディフィートHD 54
オトメディウスX 109
バレットソウル -弾魂- 117
バンガイオー HD ミサイルフューリー 116

■プレイステーション・ポータブル
アーケードヒッツ ソニックウィングス・スペシャル 119
ACE COMBAT X2 - JOINT ASSAULT 124
対戦銀ダン シューティング 118
ツインビー PORTABLE 108
フェイト/アンリミテッドコード ポータブル 122

■ニンテンドー DS
あれ? DSがサカサですけど。逆シューティング 120

■ゲームボーイアドバンス
鋼鉄帝国 from HOT・B 88
バス釣りしようぜ! 108

■プレイステーション2
R-TYPE FINAL 133
ファンタジーゾーン コンプリートコレクション 134

■ネオジオ
メタルスラッグ4 81

■メガドライブ
鋼鉄帝国 86
ZERO WING (海外版) 134
大旋風 137

■PCエンジン
スーパーダライアス 131

■ファミリーコンピュータ
クライシスフォース 110

■Android
スナイパー Army Sniper 129
ギャラガ改 72

■iPhone / iPod touch
BOUNCE FIGHTER 130
虫姫さま 62
レイフォース 78

■Windows
ヴァルヘリオ 58
SATAZIUS 148
星空の中へ 76
ポリノミアル 74
RefRain ~ prism memories ~ 146

■Mac
星空の中へ 76
ポリノミアル 74

■MSX
吉田建設 136

■PC-8801
スタークルーザー 114

©ARENA

SHOOTING GAMESIDE Vol.4 CONTENTS

SPECIAL ISSUE
巻頭特集

4 **東亜プラン特集**

4 東亜プランの歴史
20 ゲームセンターにおける東亜プラン
22 東亜ボンバー
24 東亜アイテム
26 東亜タイトルの美学
28 東亜ユーモア
30 東亜プランの音楽史
33 東亜プラン 元・開発者インタビュー 上村建也
41 東亜プラン 元・開発者インタビュー 弓削雅稔
49 ピピル人の生態
50 東亜プランに学ぶべきこと

RECENT RELEASE
最近作

51 ゲーセン ラブ。
52 哭牙 KOKUGA
54 アンダーディフィート HD
58 ヴァルヘリオ
62 虫姫さま for iPhone/iPod touch
66 PixelJunk ™ サイドスクローラー
72 ギャラガ改
73 PLAYISM
74 ・ポリノミアル
76 ・星空の中へ
78 RAYFORCE

Hobby&Goods
ホビー&グッズ

79 飛鉄塊 斑鳩 [塗仏]
80 メタルスラッグ4 フィオリーナ・ジェルミ
82 AS-5E3レイノス (陸戦仕様) AS-5E3レイノス (量産機)
84 A.R.K. クラウドブレイカー 01
85 旋光の輪舞「ペルナ」
85 ESCHATOS オリジナルTシャツ

ISSUE
特集

86 **未来に語り継ぎたい名作ゲーム特集 [第1回]**
鋼鉄帝国
89 『鋼鉄帝国』開発者 佐ぶ ロングインタビュー

SOUND
音楽

96 撃音!
99 ゲーム音楽開拓時代 ～先駆者にマニュアルはない!～ 誌上レポート
慶野由利子氏、ナムコ在籍時代の音楽について語る
102 ゲーム音楽家インタビュー 番外編 葉山宏治ディスコグラフィー
104 EGG MUSICでSTGサウンドを手に入れよう!
105 「ファミ・コンピ」

VARIETY
バラエティ

106 シューティングゲーム美術館
108 パイロット名鑑
110 愛すべきファミコンシューティング
112 青春のアーケードシューティング
114 パソコンSHOOTING Magazine
116 Xbox LIVE-SIDE
118 PlayStation Network-SIDE
120 3DS&DS SIDE
122 ミニシューティング発掘展
124 フライトシューティングSCRAMBLE
128 ガンシューティングレンジ
129 タッチ&プレイ! Androidシューティング
130 タッチ&プレイ! iPhoneシューティング

CRITIQUE
評論

131 素晴らしきシューティングの世界観。
132 教養としての「隠し」
134 シューティングで学ぶ英会話教室
136 FreePlay
138 シューティング考現学

INDIES
同人

145 **同人シューティングゲームサイド**
146 RefRain ～ prism memories ～
150 SATAZIUS
154 撃音! 同人編

COMMUNICATION■コミュニケーション
156 読者コーナー シュートピア

©ARENA ©Elements ©ideaStock ©SNK PLAYMORE ※「メタルスラッグ」は、株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
©STARFISH-SD Inc. ©ARENA ©Supersweep co.,ltd. ©SNK PLAYMORE ※「ASO」はSNKプレイモアの登録商標です。 ©SEGA

TOAPLAN

東亜プラン特集

きら星のようなシューティングたちを生み出し、近代シューティングの基礎を築いた「東亜プラン」。1980～90年代に活躍し、ゲームセンターで多くのファンから支持された。果たして東亜プランはどのように生まれ、去っていったのか。伝説の軌跡を、今ここに振り返る。

東亜プランの歴史

現代シューティングの基礎を完成させ、彗星のように去った東亜プラン。その歴史はシューティングそのものです。

Text＝**箭本進一**（フリーライター）

東亜プラン
―近代シューティングの功労者―

東亜プラン。現在のシューティングの基本スタイルはこのメーカーが作った、と言っても過言ではありません。使用するボタンはわずか2つ。メインショットで襲い来る敵を倒し、ボムで緊急回避する。東亜プランの功績は多数ありますが、複雑になってゆくシューティングを「シンプル化」し、強力な「ビジュアルインパクト」で広くアピールしたことがまず挙げられます。

同時に、プレイヤーとゲームセンターの要求で「高難度化」が進行したという意味でも、シューティングの歴史を象徴するかのような存在です。

シューティングとともに黄金期を迎え、そのブームが終わるとともに、シューティングの進化の可能性を残して去った、そんな東亜プランの歴史を見ていきましょう。

東亜プランのアーケード作品（同社開発作品）

1984年	雀王	麻雀	
1985年	パフォーマン	アクション	発売：データイースト
1985年10月	タイガーヘリ	シューティング	発売：タイトー
1985年	雀狂	麻雀	発売：ダイナ
1986年03月	ゲットスター	アクション	発売：タイトー
1986年07月	スラップファイト	シューティング	発売：タイトー
1986年	麻雀シスターズ	麻雀	
1987年07月	飛翔鮫	シューティング	発売：タイトー
1987年09月	ワードナの森	アクション	発売：タイトー
1987年11月	究極TIGER	シューティング	発売：タイトー
1988年	ダッシュ野郎	アクション	発売：タイトー
1988年10月	TATSUJIN	シューティング	発売：タイトー
1989年	ヘルファイアー	シューティング	
1989年	大旋風	シューティング	発売：タイトー
1989年	ゼロウィング	シューティング	
1989年	ホラーストーリー	アクション	発売：タイトー
1989年	鮫!鮫!鮫!	シューティング	
1990年	アウトゾーン	シューティング	発売：テクモ
1990年	スノーブラザーズ	アクション	
1991年	ヴィマナ	シューティング	発売：テクモ
1991年	洗脳ゲームTEKI・PAKI	パズル	発売：テクモ
1991年	GHOX	アクション	
1992年	WHOOPEE!!	アクション	
1992年	ドギューン!!	シューティング	
1992年06月	達人王	シューティング	
1992年	フィグゼイト・地獄の英雄伝説・	シューティング	
1993年	V・V	シューティング	発売：タイトー
1993年	えんま大王	エレメカ	発売：タイトー
1993年	ナックルバッシュ	ベルトスクロール格闘アクション	
1993年（未発売）	ダイナミックトライアル7	レース	
1993年12月	BATSUGUN	シューティング	
1994年	おてんきパラダイス　スノーブラザーズ2	アクション	
1994年（未発売）	洗脳ゲームTEKI・PAKI2（仮称）	パズル	
1994年（未発売）	幻界超戦DISTOPIA	アクション	

東亜プランの家庭用作品（他社開発作品含む）

1986年12月05日	タイガーヘリ	ファミリーコンピュータ	発売：ボニーキャニオン
1988年03月25日	ワードナの森	ファミリーコンピュータ ディスクシステム	発売：タイトー
1989年03月31日	究極TIGER	PCエンジン	発売：タイトー
1989年08月04日	究極TIGER	ファミリーコンピュータ	発売：CBS・ソニーグループ
1989年12月09日	TATSUJIN（達人）	メガドライブ	発売：セガ
1990年06月15日	ダッシュ野郎	ファミリーコンピュータ	発売：ビスコ
1990年06月23日	大旋風	メガドライブ	発売：セガ
1990年09月28日	ヘルファイアー	メガドライブ	発売：日本コンピュータシステム
1990年11月02日	鮫!鮫!鮫!	メガドライブ	
1990年12月14日	大旋風	PCエンジン	発売：NECアベニュー
1990年12月21日	武者アレスタ	メガドライブ	開発：コンパイル
1991年02月22日	究極TIGER	メガドライブ	発売：トレコ
1991年04月12日	ヘルファイアーS	PCエンジン	発売：NECアベニュー
1991年04月26日	ワードナの森 SPECIAL	メガドライブ	発売：ビスコ
1991年05月23日	ダッシュ野郎	X68000	発売：シャープ
1991年05月24日	スノーブラザーズ・ジュニア	ゲームボーイ	発売：ナグザット
1991年05月31日	ゼロウィング	メガドライブ	
1991年07月26日	大旋風カスタム	PCエンジン CD-ROM²	発売：NECアベニュー
1991年11月22日	飛翔鮫	X68000	発売：金子製作所
1991年12月06日	スノーブラザーズ	ファミリーコンピュータ	
1992年07月24日	TATSUJIN	PCエンジン	発売：タイトー
1992年09月18日	ゼロウィング	PCエンジン	発売：ナグザット
1993年	究極TIGER	X68000	発売：金子製作所
1993年	達人王	FM TOWNS	発売：ビング
1993年02月26日	ホラーストーリー	PCエンジン	発売：NECアベニュー
1993年05月28日	スノーブラザーズ	メガドライブ	発売：テンゲン
1993年06月11日	スラップファイト	メガドライブ	発売：テンゲン
1994年02月	究極TIGER	FM TOWNS	発売：ビング
1994年03月25日	V・V	メガドライブ	発売：テンゲン
1994年（未発売）	ワードナの森	PCエンジン SUPER CD-ROM²	発売：NECアベニュー
1996年08月30日	東亜プランシューティングバトル	プレイステーション	発売：パンプレスト
1996年10月25日	BATSUGUN	セガサターン	発売：パンプレスト

二度の倒産を経て
―オルカ、クラックス、東亜プラン―

東亜プランは、オルカとクラックスという2つのゲームメーカーが倒産した後に生まれました。

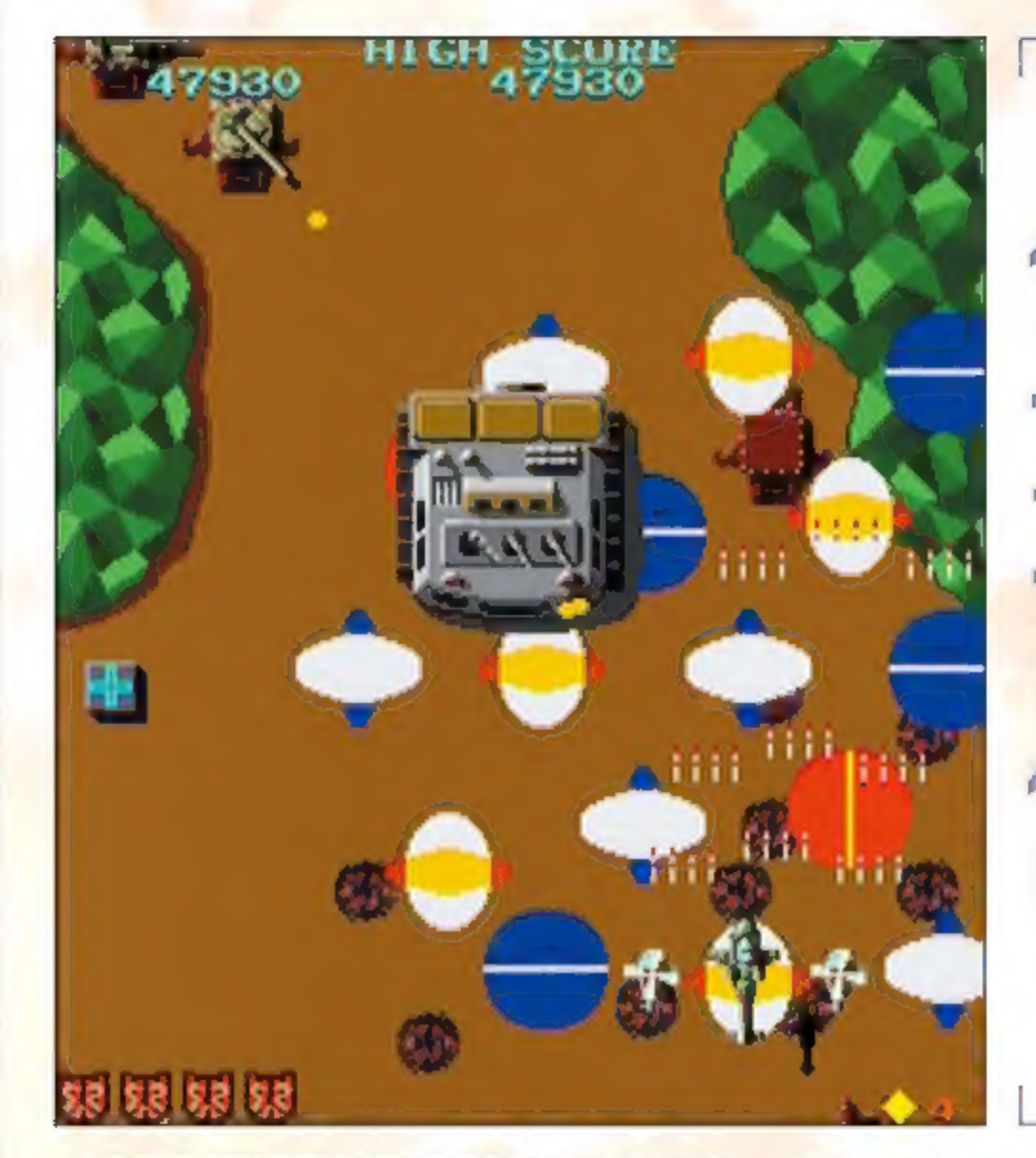
オルカはシューティング『パーカッサー』（1981年）で業界に登場。しかし2年後、ドットイートゲーム『ルーパー』（1983年）、シューティング『バスター』（1983年／開発：セサミジャパン）を最後に倒産してしまいます。

開発チームは新会社クラックスを設立しますが、縦スクロールシューティング『ジャイロダイン』（1984年／販売：タイトー）一作で倒産。残ったスタッフはゲームの販売をする東亜企画へ入社、ソフト開発部門として東亜プランを立ち上げました（以上、東亜プランの中核メンバーである上村建也氏の証言による）。

上村建也氏は、クラックス倒産直後に関して「ここまでくるとさすがに、そのままゲーム作りを続けようとする人は減るし、やがて各人の進路もばらばらになっていった」と語っています。この発言を踏まえるなら、東亜プランには二度の倒産に立ち会って、それでもゲーム制作を志した人々が集まったと言えるでしょう。

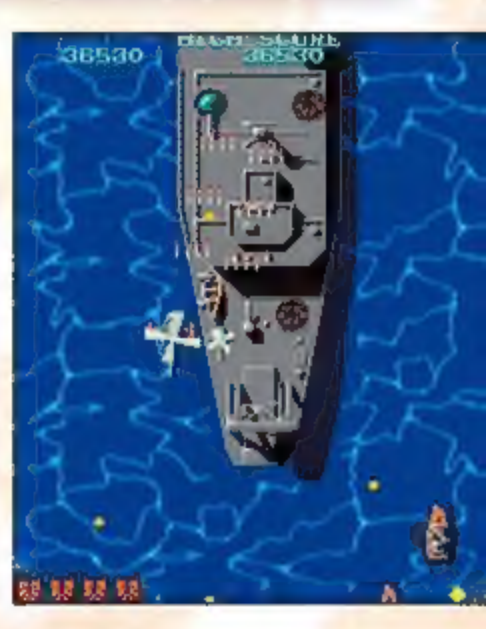
「シンプル化」への道
―『パフォーマン』が示したもの―

多くのゲームメーカーがそうであるように、東亜プランも、大きなメーカーから依頼を受けてゲームを開発する、下請けからスタートしています。



タイガーヘリ

東亜プラン初の縦スクロールシューティングにして、現在の同ジャンルの基礎を築き上げた名作。ヘリを操り、地上の敵を攻撃する。シンプルで攻撃に集中できるシステム、そして広範囲攻撃の「ボンバー」。シューティングの根源的な面白さを問う、わかりやすさと爽快感に徹した内容で、ゲーマーのみならず、非ゲーマー層からも大きな支持を得る。



同社の代表作とされる多くの作品に『東亜プラン』の名前が見られないのはそのためです。

最初期の作品の中で、特に『パフォーマン』（1985年／販売：データイースト）は興味深い題材です。

それというのも、後に「シンプル化」で大ヒットを連発する東亜プランが、この作品では逆の「複雑化」に走っているからです。

『パフォーマン』は画面固定型アクションで、主人公「パフォーマン」がブーメランを投げて敵を倒します。特徴的なのが、画面上に点在する「光るブロック」と、地中に潜るボタンによる「高度差」の存在。

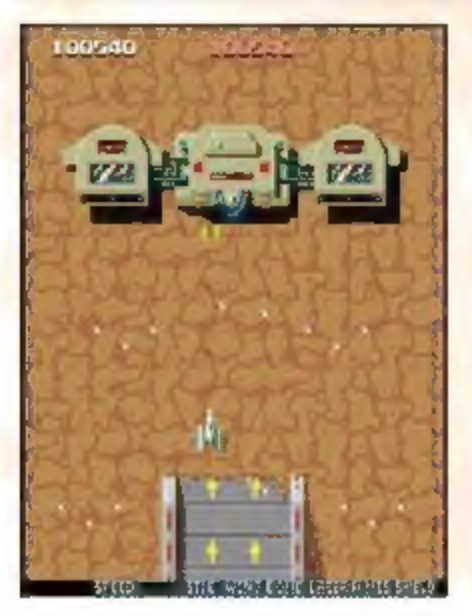
「光るブロック」にブーメランを当てると爆発を起こして範囲内の敵を一掃します。このシーンは東亜プランの象徴とされる「ボンバー」にそっくりで、主人公が「ボンバー」の爆発に触れてもミスにならないあたりも共通しています。この時すでに「ビジュアルインパクト」への志向が見て取れます。

本作で主人公が活躍する舞台は画面ひとつに固定されています。しかし、主人公は地上と地下を行き来して敵を回避することが可能です。ひとつの画面に「高度差」のある2つのマップが存在するようなもので、当時としては、複雑な構成であると言えるでしょう。

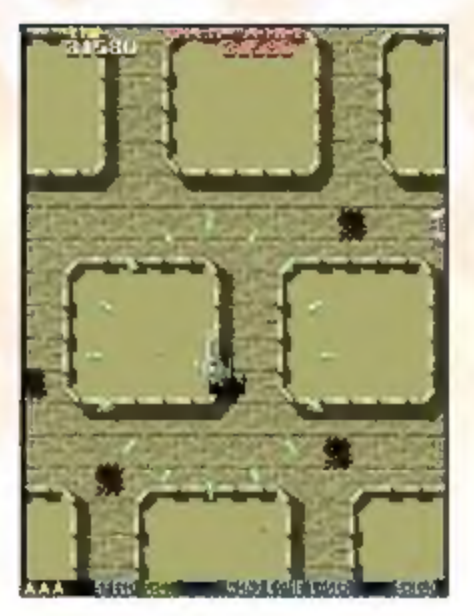
「パフォーマン」の影響は後の東亜プラン作品と比べると小さいものでしたが、「複雑化」「シンプル化」「ビジュアルインパクト」は東亜プラン快進撃の鍵となります。

AC **タイガーヘリ** ■アーケード ■発売：タイトー／開発：東亜プラン ■1985年 ©ARENA

「スラップファイト」



東亜プラン2作目の縦スクロールシューティングで、パワーアップ関連のシステムに大きな特徴を持つ。速度アップや攻撃力上昇など、さまざまな用途のパワーアップを戦略的に取得していく。アイテムを取った個数に応じて取得できるパワーアップが変化するという、『グラディウス』から強い影響を受けたと思しきシステムを持つ。難易度自体は低めで、コツをつかんだシューターが長時間遊ぶ風景が見られた。



1985 『タイガーヘリ』シューティング史の金字塔

1985年、東亜プランは「パフォーマン」、麻雀ゲーム『雀狂』と、初の縦スクロールシューティングにして大ヒット作『タイガーヘリ』を発表、業界に大きなインパクトを与えます。

「タイガーヘリ」は「シンプル化」と「ビジュアルインパクト」という東亜プラン必勝のヒットキーワードが成立した作品でもあります。

「シンプル化」を知るために、当時のシューティング事情を見てみましょう。

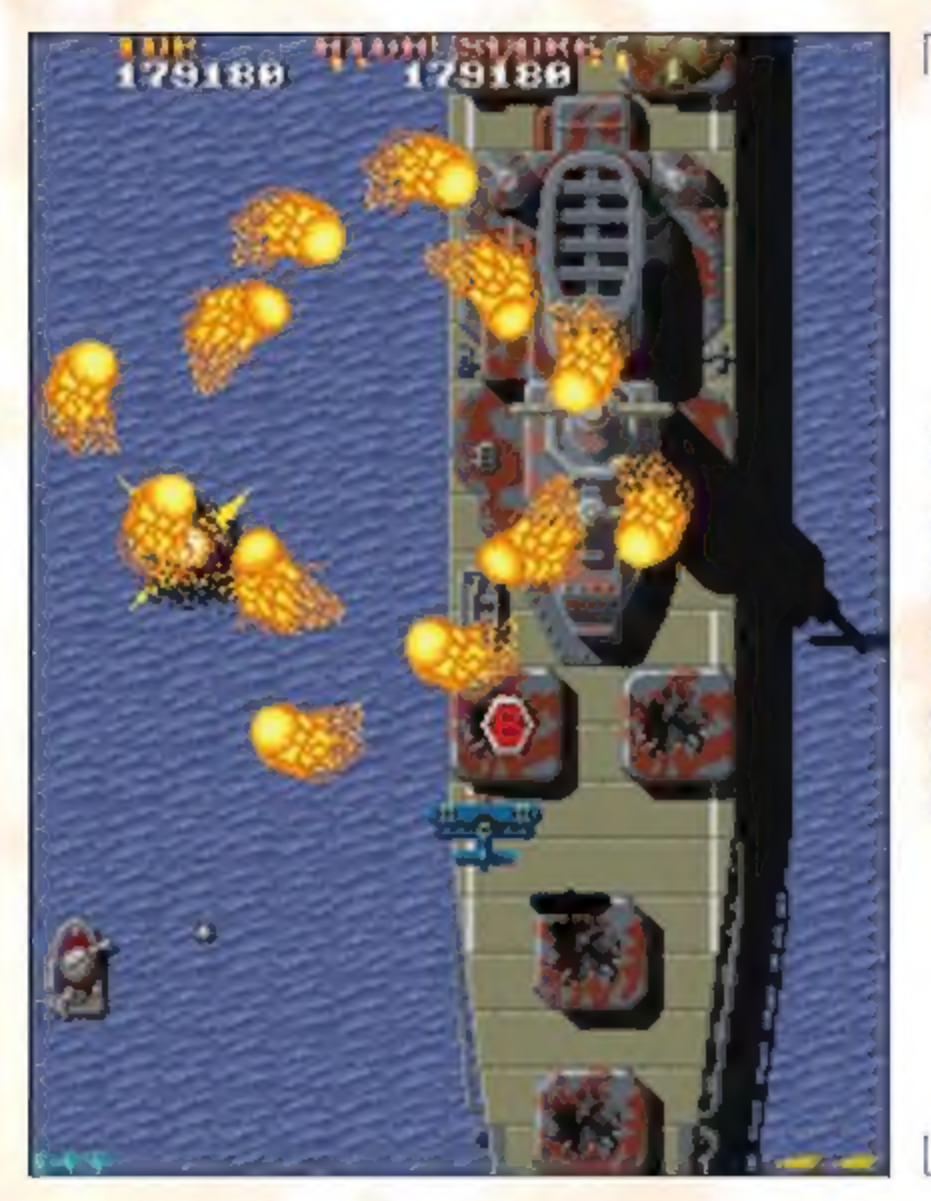
「スクランブル」(1981年)・『ゼビウス』(1983年)以降、シューティング界には複数ボタンによる「武装の使い分け」という、ゲームを「複雑化」するトレンドが誕生しました。

この流れに反したのが「スターフォース」(1984年)で、ボタンひとつで地上の敵も空中の敵も撃墜できる「シンプル化」したシステムを導入、広いプレイヤー層から好評を博します。

「タイガーヘリ」も同様に「武装の使い分け」を撤廃。さらに、敵を砲台や船など地上物とすることで、敵にぶつかることがなく攻撃と回避に集中できるという、一層の「シンプル化」を推進しています。自機と敵の「高度差」を導入しているのは「パフォーマン」と同様ですが、本作では逆に「高度差」のおかげでプレイヤーへの負担が少なくなっています。同じテーマを扱いながら「複雑化」を「シンプル化」に転じているのです。

「ボンバー」は「ビジュアルインパクト」と「シ

AC **スラップファイト** ■アーケード ■発売:タイトー/開発:東亜プラン ■1986年 ©ARENA



飛翔鮫

縦スクロールシューティング3作品目。東亜プランのシューティングに初めて空中の敵が登場するが、同時に「赤・黄・白の飛行機編隊がそれぞれパワーアップ、ボーナス、1UPを出す」という射幸心に訴えるギミックを導入しているあたり、複雑化に終わらせないライト層へのアピールが試みられている。炎が大きく渦を巻く派手な「ボンバー」がステージごとに補給されるなど、優しい作りに加え、低い難度で人気に。

シンプル化」を同時に達成しています。自機から投下された爆弾は、わずかなタイムラグの後に炸裂。画面いっぱいに大爆発を起こし、敵にダメージを与えると同時に敵弾をも消し去ります。攻撃と防御の「シンプル化」に加え、被弾すると自動発動する……と操作まで「シンプル化」しています。

『スーパーマリオブラザーズ』『ゼルダの伝説』などの名作で知られる、任天堂の宮本茂氏は、「アイデアというのは複数の問題を一気に解決するものである」と語っています。

「ボンバー」は、三つの「シンプル化」と同時に「ビジュアルインパクト」を可能としたのですから、優れたアイデアであることがわかります。

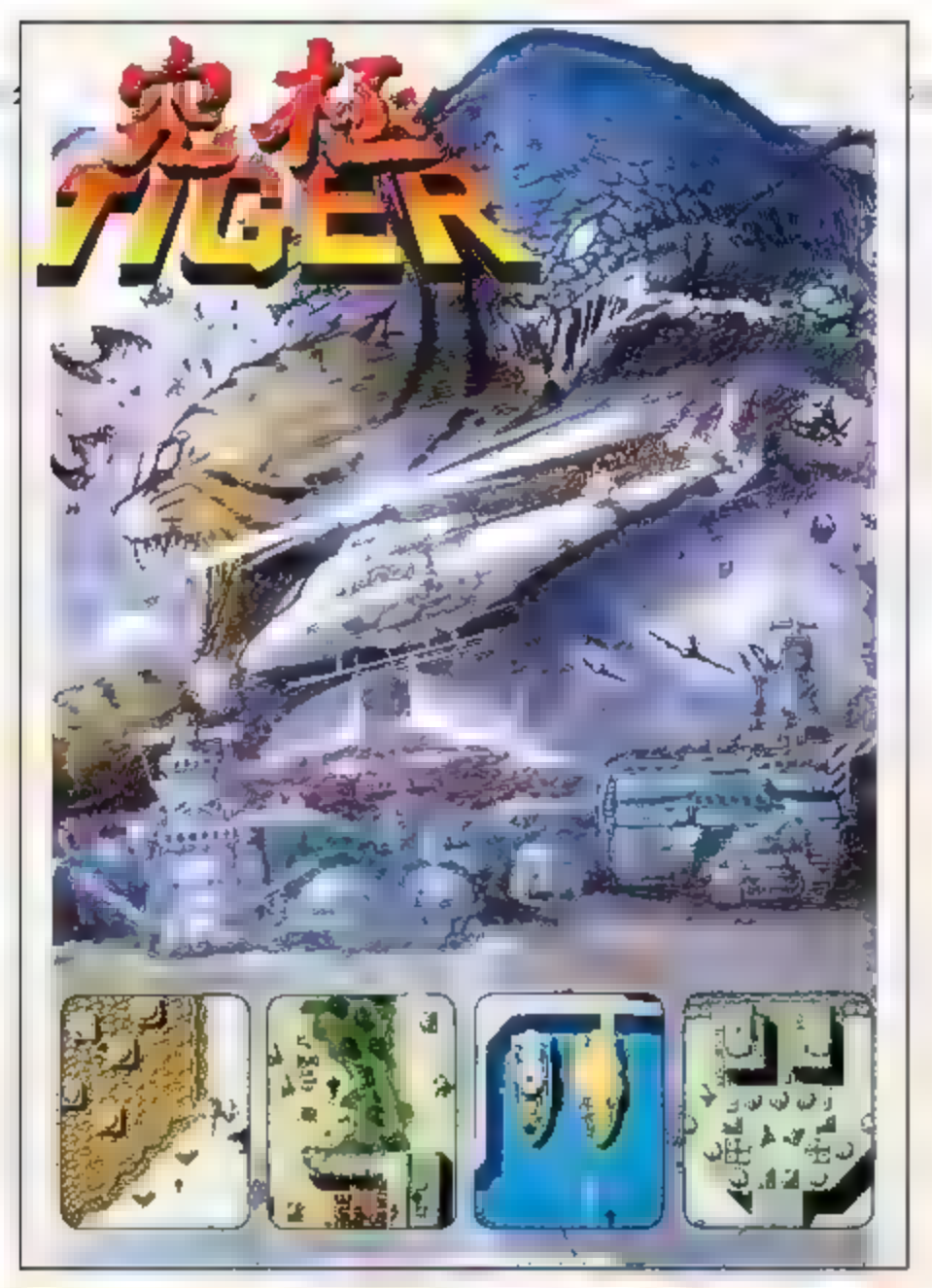
「シンプル化」&「ビジュアルインパクト」。東亜プラン作品、ヒットのキーワードがそろいました。

「タイガーヘリ」のヒットからか、この後の東亜プランの作品は、ほとんどがタイトー販売となります。タイトーは全国に多数の直営店を持ち、学生からサラリーマンまで幅広い客層を擁しており、遊びやすい作品を求めていたであろうことは想像に難くありません。ここに「シンプル化」&「ビジュアルインパクト」の作風がはまったのか、両社の蜜月は長く続いていくことになります。

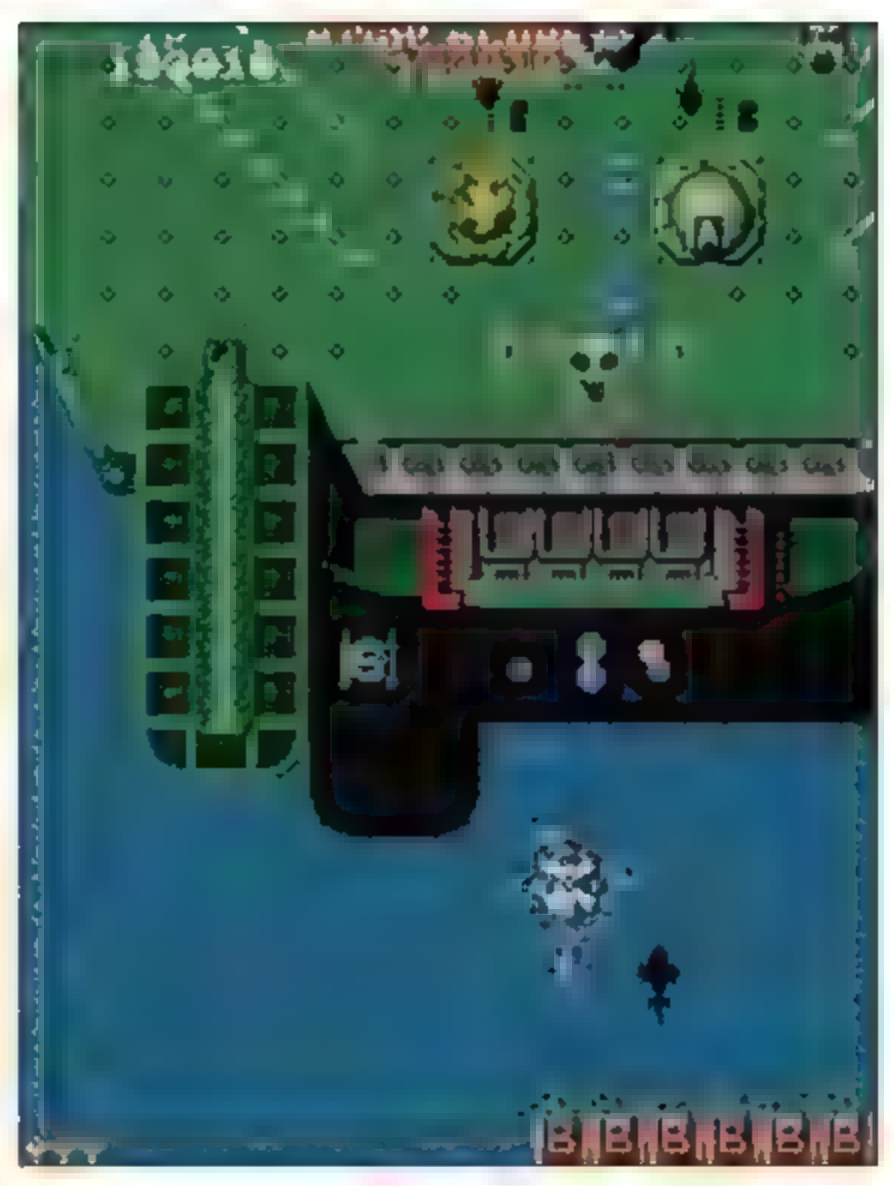
1986 『スラップファイト』再度の複雑化

1986年は横スクロール格闘アクション『ゲットスター』、麻雀ゲーム『麻雀シスターズ』、そしてシューティング2作目となる『スラップファイト』を発売、ジャンルを多様化させていきます。

AC **飛翔鮫** ■アーケード ■発売：タイトー／開発：東亜プラン ■1987年 ©ARENA



究極TIGER



ヒット作『タイガーヘリ』の正統進化。シンプルで遊びやすく、大ヒットした。出現後、時間で変化するアイテムによる武器切り替えを導入、操作を複雑化することなく自機の攻撃にバリエーションを持たせることに成功。取得タイミングによって望まぬ武器を取ってしまうなど、プレイに揺らぎとスリルももたらしている。このスタイルは多くの縦スクロールシューティングに多大な影響を与えた。

「スラップファイト」はメインシステムこそ『タイガーヘリ』を踏襲しているものの、パワーアップ関連でかなりの「複雑化」が行われています。

これは、さまざまなパワーアップを戦略的に取得することで自機の性能を底上げするというもの。アイテムを取った個数に応じてパワーアップの内容が変化するという、『グラディウス』（1985年）からの影響を強く感じられるシステムとなっています。ほかにも「特定条件で出現する隠しキャラクターを2プレイヤー側で操作できる」などマニアを強く意識した内容で、「シンプル化」に徹した『タイガーヘリ』とは対照的な仕上りでした。

1987 『飛翔鮫』『究極TIGER』シューティングブームと必勝キーワード

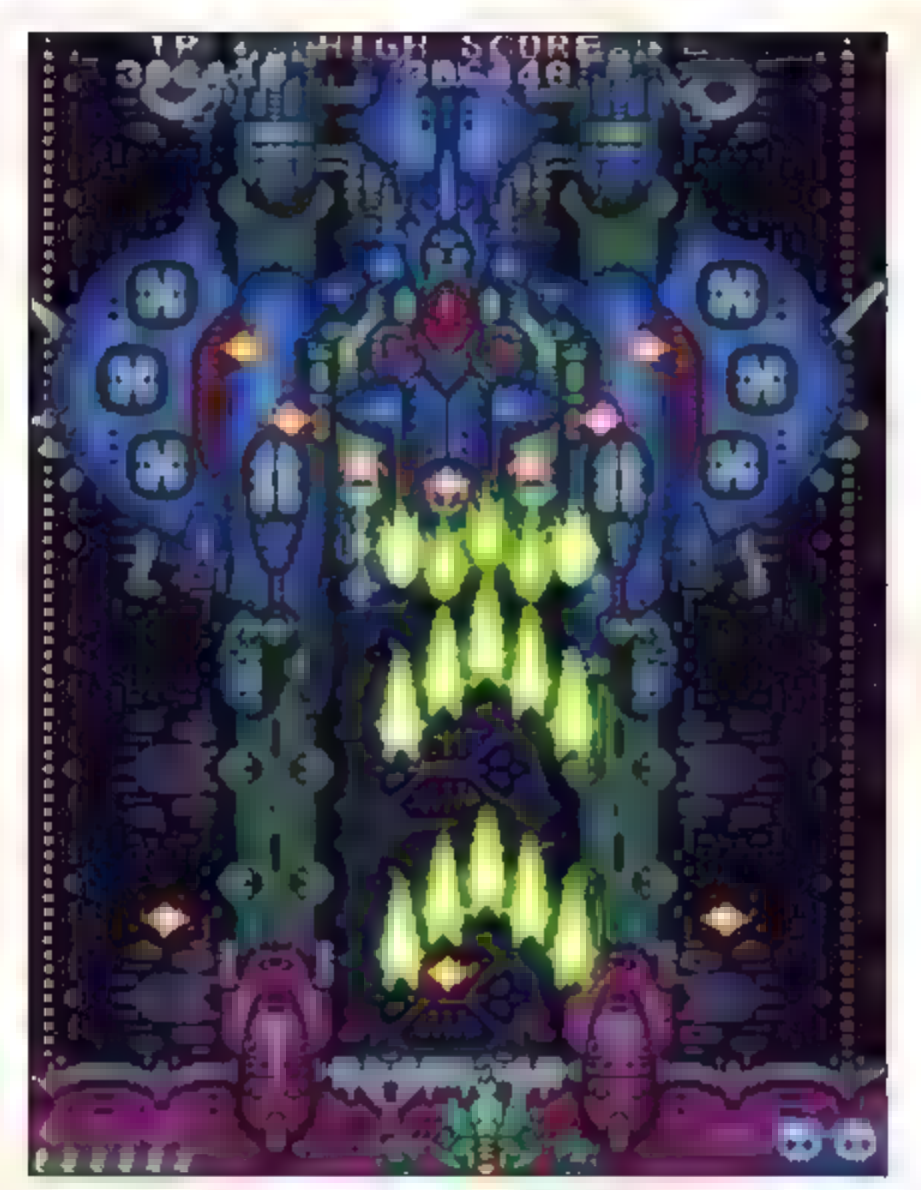
1987年作品は『飛翔鮫』『ワードナの森』『究極TIGER』の3本中2本がシューティング。

この年、ゲームセンターでは『R-TYPE』『1943』など、さまざまなプレイヤー層にアピールするシューティングで、シューティングブームの様相を呈していました。時流は東亜プランに有利な方へ流れていたのです。

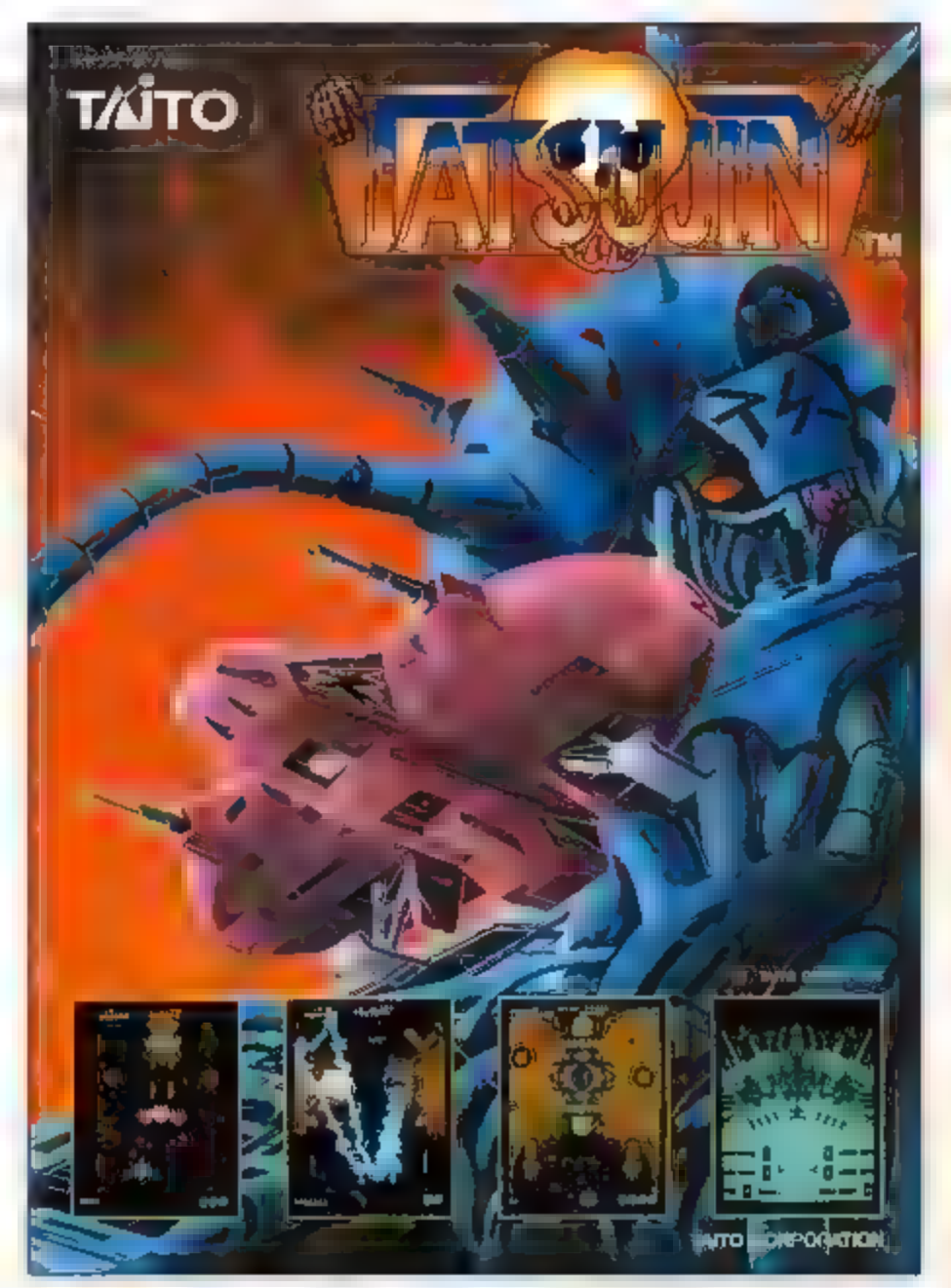
『飛翔鮫』は、『スラップファイト』の反動か、再度「シンプル化」を徹底しています。

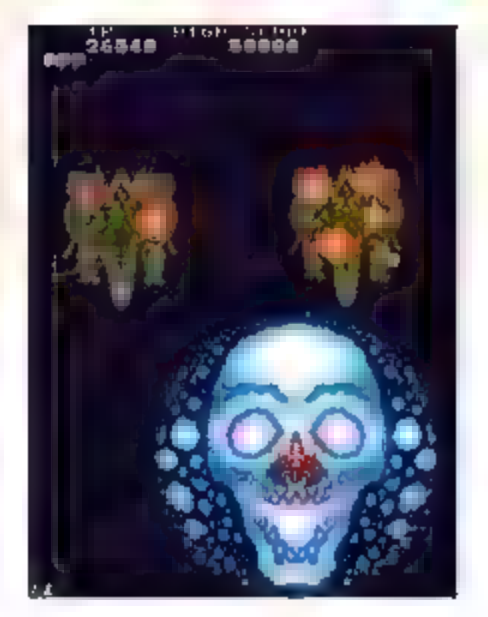
これまでの東亜シューティングの特徴だったメインショットの射程制限が撤廃されているため、とにかくボタンさえ押せば次々と敵を破壊することが可能。さらにメインショットのバリエーションを廃止し、パワーアップも「アイテムを取れば取るほど強くなる」というものに戻しています。

AC 究極TIGER ■アーケード ■発売・タイトー／開発 東亜プラン ■1987年 ©ARENA

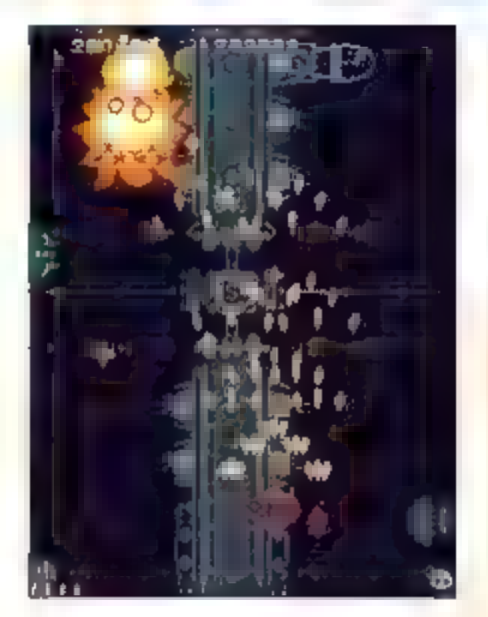


TATSUJIN





近代シューティングの基本となる作品。ドクロが輝く「タツジンボム」が話題となった。入力の瞬間に発動して敵弾を消す……というボムの高性能が可能とした、高速の敵弾による容赦ない攻撃は、作り手がどこまで意図したかは不明ながらも、「シューティングはマニアと開発者の戦いである」という空気を色濃く打ち出すことになった。また、ボム&高難度の組み合わせはジャンルそのものの命運を決めた。



こうした「シンプル化」、そして「ボンバー」に代表される「ビジュアルインパクト」の追求。勝利のキーワードに徹した作品作りが功を奏してか、1988年のアーケードゲーム雑誌「ゲーメスト」誌では、優れた売上の作品に与えられる「ベストインカム賞」においてテーブルゲーム部門5位の成績を残しています。

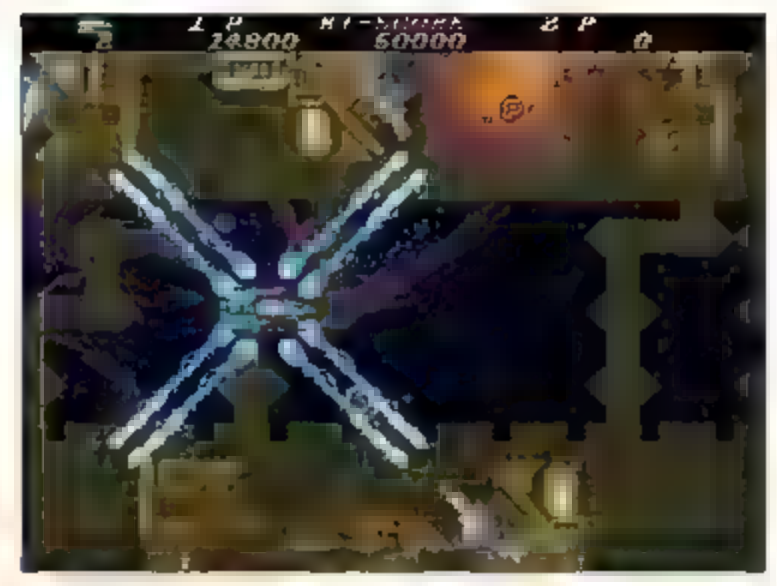
「究極TIGER」は、ヒット作『タイガーヘリ』の続編的存在。東亜プラン作品で一度は廃止されたメインショットのバリエーションが復活したものの、『飛翔鮫』と同様に「シンプル化」されたシステムにより、プレイヤーへの負担は最小限にとどまっています。もちろん「ボンバー」も登場。画面をど派手な爆発が覆い尽くすという「ビジュアルインパクト」でアピールしています。東亜シューティングとしての完成度は高まっており、一般層やライト層の人気も獲得。1989年の「ゲーメスト」誌では「年間ヒットゲームベスト100」9位、「ベストシューティング賞」4位、「ビュアシューティング」賞と3つもの賞を受賞、プレイヤーとゲームセンター双方の高評価が伺えます。「タイガーヘリ」と『飛翔鮫』『究極TIGER』のヒットを経て、東亜プランにおける売れ線はシューティングジャンルにおける「シンプル化」&「ビジュアルインパクト」に定まったのです。

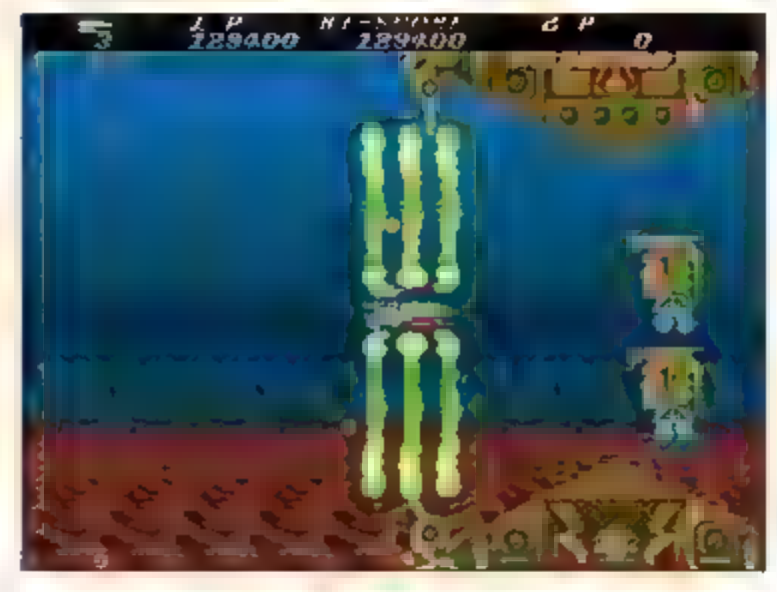
『TATSUJIN』近代シューティングの基礎 1988

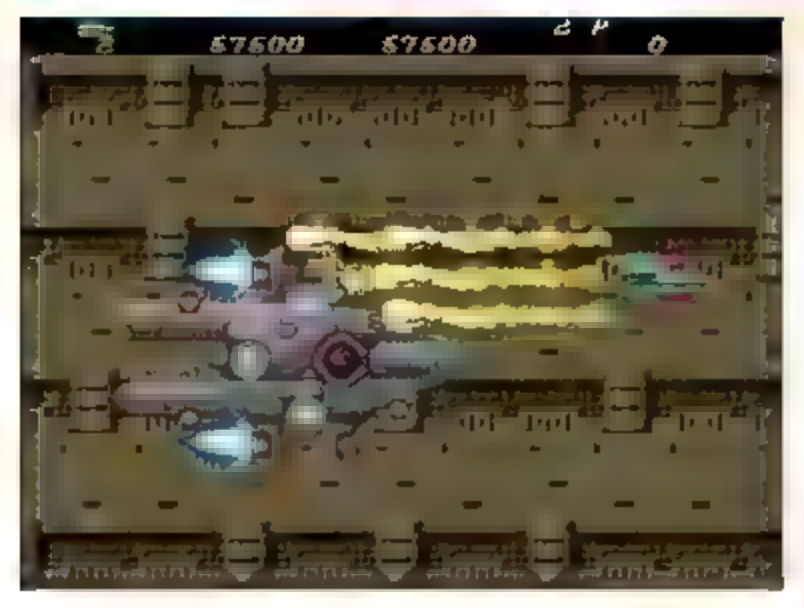
1988年の作品は『TATSUJIN』とレースゲーム『ダッシュ野郎』の2本。

AC **TATSUJIN** ■アーケード ■発売：タイトー／開発 東亜プラン ■1988年 ©ARENA

「ヘルファイアー」







初の自社販売、初の横スクロールシューティングと初めて尽くしの作品。「前方」「後方」「上下」「斜め」に発射される４種類の武器をボタンで使い分ける複雑なシステム。「複雑な地形の奥に、特定の武器でないと狙えないような砲台が設置されている」「画面の前後から高速の敵編隊がラッシュをかける」など、プレッシャーのかかるシチュエーションが連続。パターン化と記憶が必須となるマニア向け作品。

「TATSUJIN」において、東亜シューティングはさらなる進化を遂げ、近代シューティングの基礎を築き上げます。ボタンを押した瞬間に巨大なドクロの爆発が起こり、敵弾を消してくれる新装備「タツジンボム」がそれで、弾避けの「シンプル化」と「ビジュアルインパクト」によるアピールを突き詰めに突き詰め切ったことで、後に続く無数のシューティングにフォローされます。

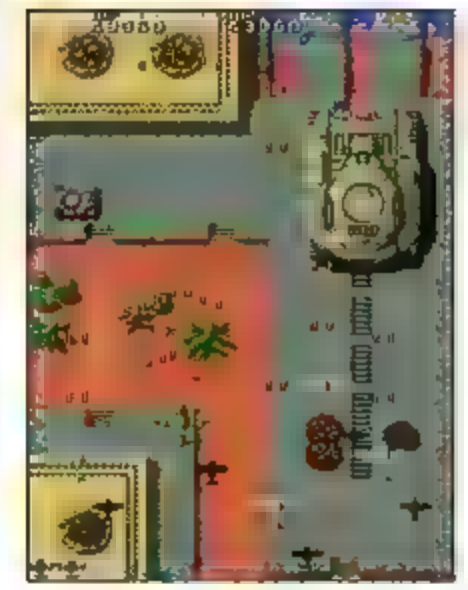
「サンダーレーザー」は延びる稲妻が画面を覆うという「ビジュアルインパクト」と、狙わずに敵を倒せるという操作の「シンプル化」を同時に達成。東亜シューティングの新定番になっています。

難易度はタイトルどおりの達人志向で、東亜プランのゲームには「高難度」というブランドイメージが完全に定着します。

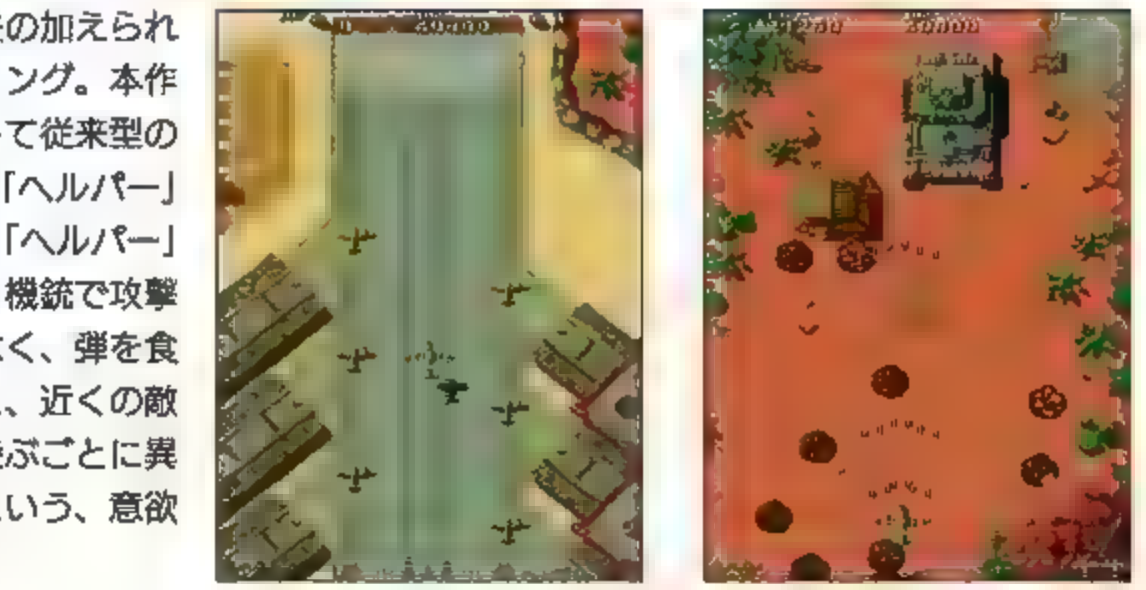
この年は体感ゲーム（大型ゲーム）というライバルが存在感を増した年でもありました。『アウトラン』『ダライアス』（1986年）、『アフターバーナー』『スーパーハングオン』『サンダーブレード』（1987年）、『パワードリフト』（1988年）といった作品群はゲームセンターで大きなインパクトを与えました。一時期などは通常のゲームが全滅するのでは、とささやかれたほどです。しかし体感ゲームはいずれも高価で、設置に広いスペースを必要としていました。そんな中、いつもの筐体を使い回せる東亜シューティングは、苦ながらの小中規模店の強い味方でした。バイクが走るのに2つの車輪を必要とするように、ゲームセンターの繁栄には、体感ゲームと通常ゲームの両方が必要だったのです。

AC **ヘルファイアー** ■アーケード ■発売／開発 東亜プラン ■1989年 ©ARENA

大旋風



オーソドックスな中に工夫の加えられた縦スクロールシューティング。本作ではボタンの押し方によって従来型の「ボンバー」と護衛戦闘機「ヘルパー」を使い分けることが可能。「ヘルパー」は自機と一緒に編隊飛行、機銃で攻撃してくれる。それだけでなく、弾を食らって飛行不可能になると、近くの敵めがけて体当たりする。遊ぶごとに異なったドラマが展開するという、意欲的なルールとなっている。



1989 『ヘルファイアー』『ゼロウィング』飽くなき挑戦

1989年の作品は『ヘルファイアー』『大旋風』『ゼロウィング』『ホラーストーリー』『鮫！鮫！鮫！』。『ホラーストーリー』を除くすべてがシューティングですが、今までの作風から脱却しようとしていた節が見られます。

『ヘルファイアー』（1989年）は初の横スクロールシューティングで、自社販売第一作目。いつも以上に成功が期待されたと思しきタイトルですが、そこに初制作のジャンルを持ってくるあたりは非常に挑戦的。東亜シューティングの代名詞であり、トレードマークでもあった「ボンバー」はなくなり、2つめのボタンはメインショットの切り替えに割り振り。ボタンを押すごとに4種が切り替わるとかなり複雑です。

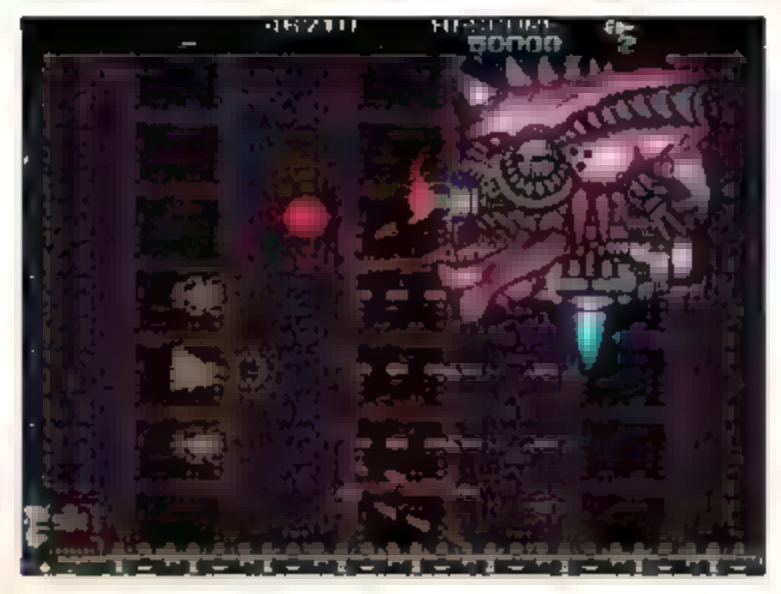
『ゼロウィング』は『ヘルファイアー』と同様の横スクロールシューティングですが、「プリソナービーム」で捕らえた敵を盾にしたり、切り離してぶつけたりする旧来の東亜的ゲームデザインにとらわれない新たな挑戦が取り込まれています。ビジュアル面でも同様の試みが行われており、東亜プラン初のマスコット「ピピル星人」が登場し、ゲームに華を添えています。

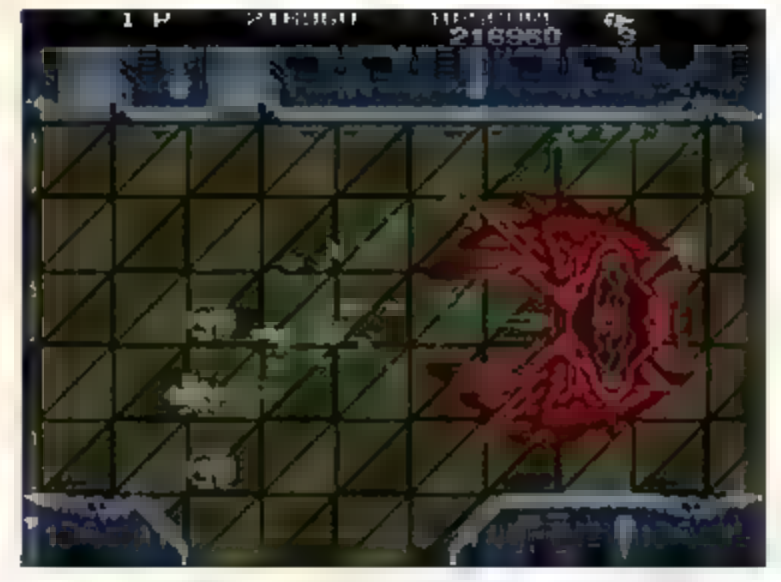
『ホラーストーリー』ではコミカル系キャラクターが登場する横スクロールアクションにも挑戦。先の『ピピル星人』の登場と併せて、東亜プランが新境地を開拓していたことがわかります。

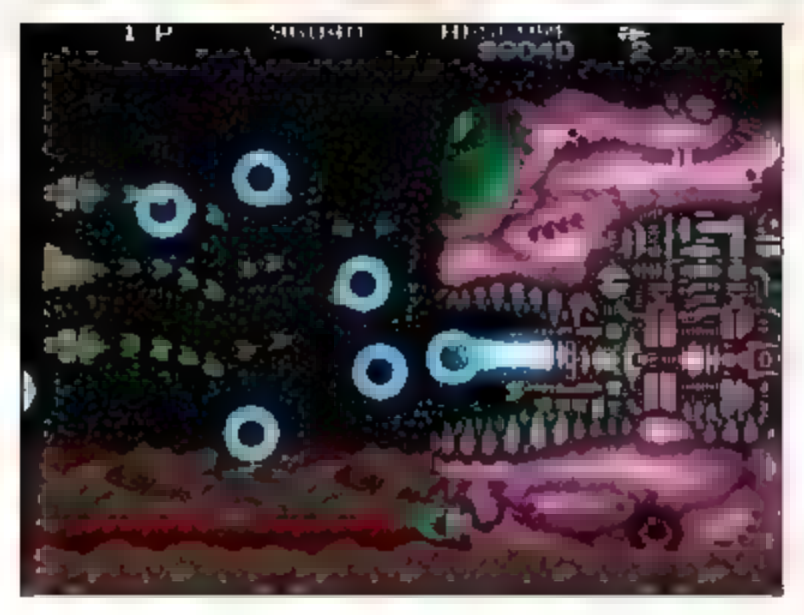
『大旋風』は、これまでの作品の路線を踏襲して

AC **大旋風** ■アーケード ■発売 タイトー／開発 東亜プラン ■1989年 ©ARENA

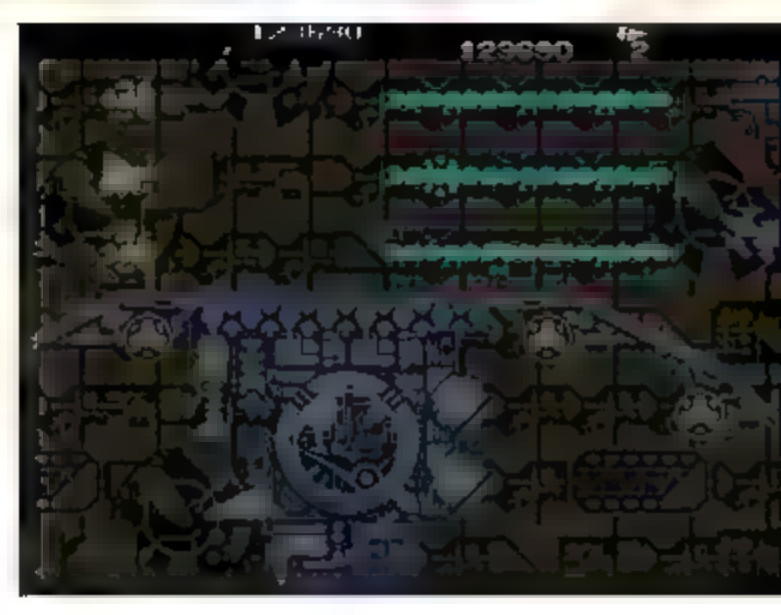
ゼロウイング







横スクロールシューティング2作目。アイテムを取ると、自機の上下に「ゼロウィング」というオプションが出現。「ゼロウィング」は自機と同じ武器を撃てるため、攻略にはこれを使いこなすことが必須となる。定番の「ボンバー」を廃し、代わりに敵を捕らえる「プリソナービーム」を用意。敵を盾にする新アクションを用意するなど、日来とは違った方向性を模索しているのが印象的。



いますが、おなじみの「ボンバー」に工夫が加えられています。本作ではボタンの押し方によって従来型の「ボンバー」と護衛戦闘機「ヘルパー」を使い分けることが可能です。

「鮫！鮫！鮫！」は東亜的シューティング。画面を覆う炎の柱「スーパーファイヤー」や、東亜プラン名物の扇状ショットといったメインショット類は「ビジュアルインパクト」抜群ですが、高い難易度が多くのライト層をふるい落としています。

1989年の作品は、これまでの「シンプル化」からあえて離れた意欲作ぞろい。東亜プランのキーワードは「高難度」「ビジュアルインパクト」の2つに変化しつつありました。

同時に『ダブルドラゴン』（1987年）から始まったベルトスクロールアクションのブームが、今年の『ファイナルファイト』（1989年）で本格的に燃焼し始めたことも見逃せません。シューティングに新たなライバルが生まれつつあった、と言えるのではないでしょうか。

1990 『アウトゾーン』『スノーブラザーズ』「東亜的」作品からの脱却

1990年の東亜プラン作品は『アウトゾーン』『スノーブラザーズ』の2本で、前年にも増して旧作にとらわれない作品作りが進められています。

『アウトゾーン』は、同社初の任意スクロール型・縦スクロールシューティング。

自分の足で歩くサイボーグ戦士が主人公のためか、自分で前へ進んでエネルギーを補給する……と、ビジュアルとゲームルールの両方でキャラク

AC ゼロウィング ■アーケード ■発売／開発 東亜プラン ■1989年 ©ARENA

鮫！鮫！鮫！

ヒット作『飛翔鮫』の続編で、「ショット&ボンバー」の正統派東亜プランシューティング。自機の攻撃は派手だが、パワーアップに合わせて難度も急上昇するため、当時は「あえて最強にしないのが無難」とされたほど。パワーアップがストックされる救済措置もあるが、この高難度は「マニア向け」というイメージをさらに強固にした。難度が低い2人同時プレイ可能バージョンも存在したが、こちらの出回りは少数。

ター性が追求されています。

「スノーブラザーズ」は、久々の制作となる固定画面型アクションゲーム。かわいいキャラクターによる遊びやすさに加え、複数の敵を一気に倒すパターン構築の緻密さが両立されています。

どちらのゲームもシステムを踏襲した作品が作られているため、東亜プラン的には実りの多い年と言えるでしょう。

1991 『洗脳ゲーム TEKI・PAKI（テキ・パキ）』『GHOX（ゴーク ス）』シューティング以外の道を求めて

1991年は『ヴィマナ』『TEKI・PAKI』『GHOX』の3本を発表。シューティング以外のジャンルを開拓する動きが続きます。

『ヴィマナ』はショット&「ボンバー」のスタンダードな東亜的シューティング。ボンバーが高性能で複数回敵弾を消すチャンスがあるなど、低難度かつ遊びやすい作品となっています。

『TEKI・PAKI』は同社初の落ちものパズルゲーム。初心者を強く意識した「シンプル化」したルールに加え、短いフレーズが繰り返される洗脳的なBGMなど、雰囲気作りが巧みで、パズルゲーム初心者にも好評を博していました。

どちらの作品もテクモ販売で、営業的な意味でも新たな試みが行われていたことがわかります。

『GHOX』は東亜プラン唯一のブロック崩し。「ボンバー」を使うとボールが分裂する派手な展開が特徴で、ヒットのキーワードである「ビジュアルインパクト」の追求が見て取れます。

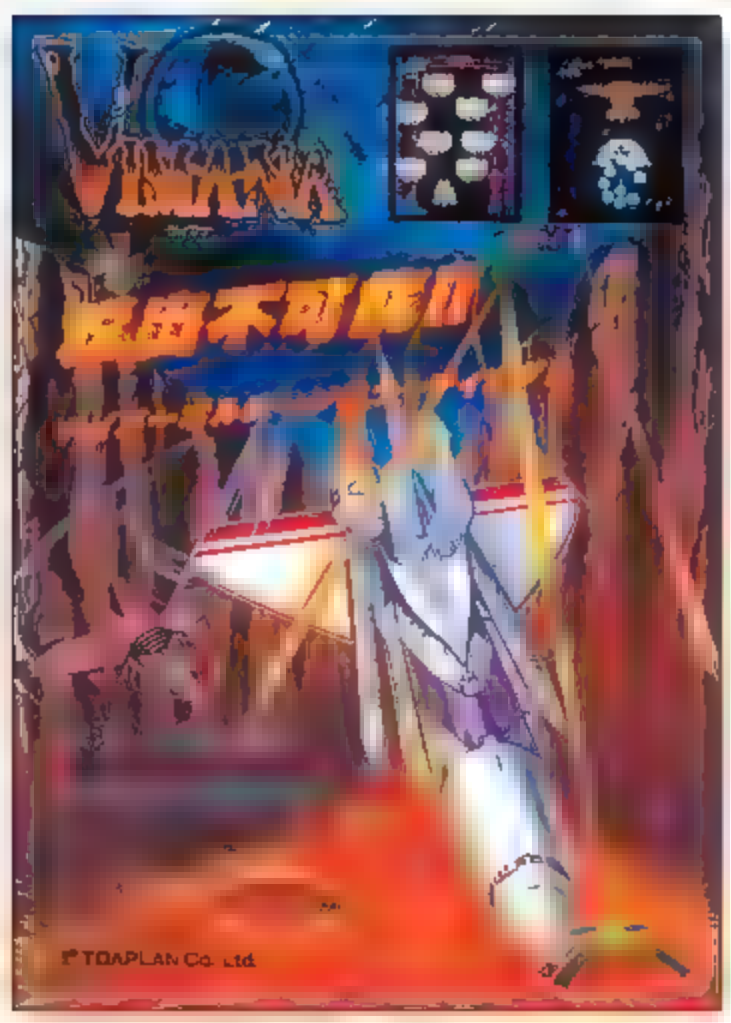
この年、格闘ゲームのメガヒット作『ストリー

AC 鮫！鮫！鮫！ ■アーケード ■発売：東亜プラン ■1989年 ©ARENA

アウトゾーン

初の任意スクロールシューティング。東亜プランのシューティングとしては初めて戦闘機ではない人間のプレイヤーキャラを採用。穴に落ちたりシャッターに挟まれたりと、人間ならではのトラップが見られる。時間経過でエネルギーが減るのも印象的。射程の短いバーナーや敵弾を防ぐシールドなど特殊武器も多彩。特にスーパーボールは初心者救済に活躍。『鮫！鮫！鮫！』から一転、遊びやすい難度に抑えられている。

ヴィマナ



低難度の縦スクロールシューティング。東亜シューティングで唯一「タメ撃ち」を導入しており、ボタンを押し続けた時間に応じて広範囲に弾を撃つことが可能。「サークルボム」は、敵弾消去に加え、誘導弾が敵の出現と同時に破壊してくれるし、敵弾も防いでくれる。遊びやすさを追求した姿勢は初期作品に通じるものがある。テクモ販売としては初の縦スクロールシューティングだったことも影響しているのか。

トファイターⅡ』が登場、ライト層を巻き込んでのブームとなり、ゲームセンターの勢力図を大きく書き換えます。

「シンプル化」「ビジュアルインパクト」を旨とした東亜シューティングはライト層へのアピールも大きなものでしたが、ライト層をめぐる戦いに格闘ゲームが参戦した形となり、東亜プランにも少なからぬ影響を与えることになります。

1992 『ドギューン!!』『達人王』東亜プラン試練の年

1992年は東亜プランにとっての試練の年だった、と振り返ることができます。

『WHOOPEE!!（フーピー）』『ドギューン!!』『達人王』『フィグゼイト－地獄の英雄伝説－』の4本のうち3本がシューティングという、東亜プラン的には強力な布陣。

しかし、『ストリートファイターⅡ』が『同ダッシュ』『同ダッシュターボ』と対戦を意識した二度のバージョンアップを発表。ゲームセンター側には対戦台を導入する、という選択肢が生まれます。

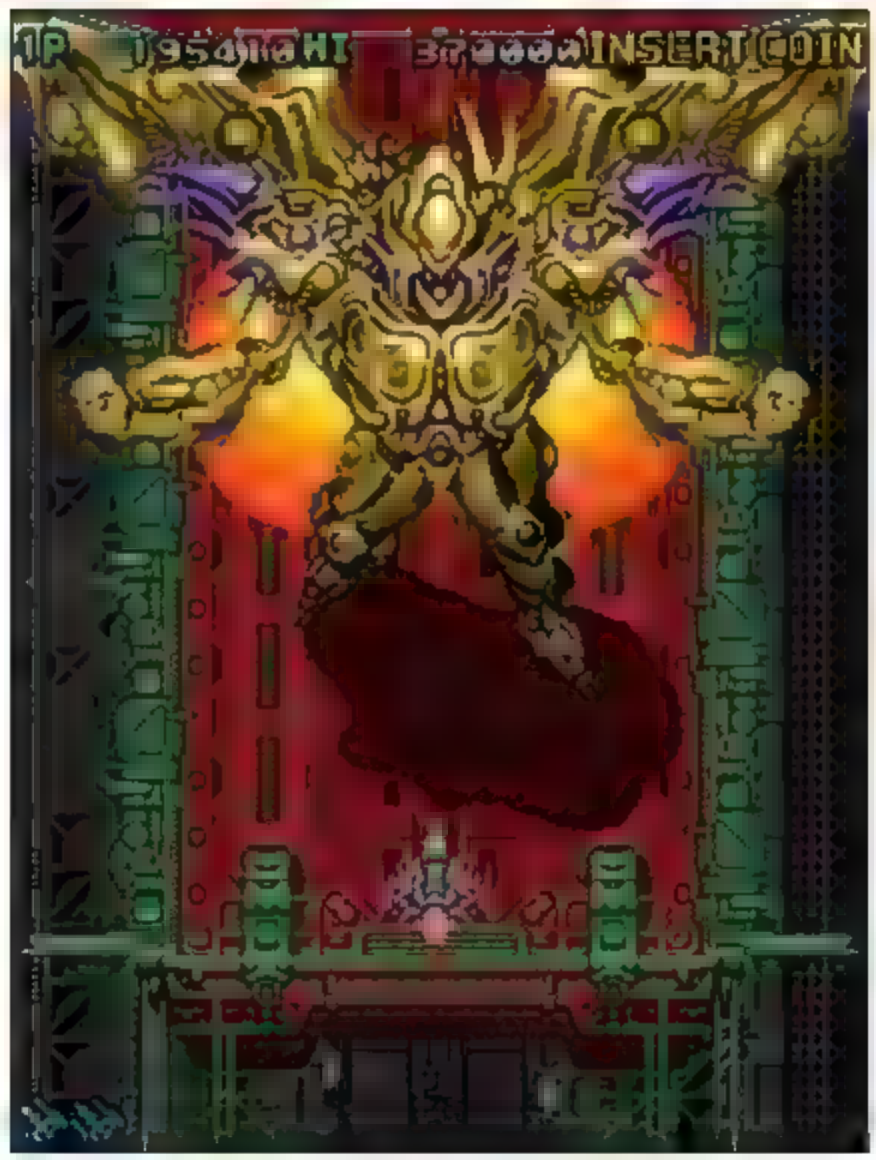
体感ゲームほど高価な筐体も面積も必要とせず、シューティングよりも客の回転率が高い、とゲームセンター側には魅力的でした。

これにシューティングが対抗するためにはさらに回転率を上げるか、「ビジュアルインパクト」でライト層を取り込むかする必要がありました。

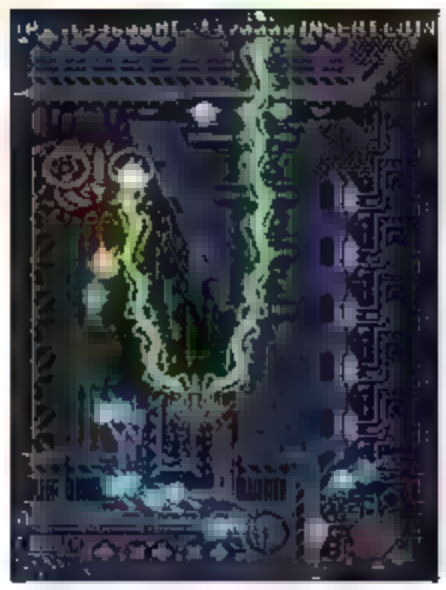
回転率を上げるには「高難度化」が有効ですが、手軽に遊びたいライト層にはマイナス。ライト層とゲームセンター側の相反する要求を満たすこと

AC **アウトゾーン** ■アーケード ■発売 テクモ／開発 東亜プラン ■1990年 ©ARENA

AC **ヴィマナ** ■アーケード ■発売 テクモ／開発 東亜プラン ■1991年 ©ARENA



ドギューン!!



派手派手な画面効果が特徴の縦スクロールシューティング。見た目の一方でシステムは先鋭的で、自機後方にパーツや敵を牽引、さまざまな効果を得る新趣向を導入している。従来型の緊急回避「ボンバー」、速度増加とオプション装着の「スピードアップ」、防弾および得点アップの「敵機」に加え、2人プレイ時には仲間の機体を牽引することで、合体してパワーアップが可能と、かなり複雑なシステム。

が困難になっていったのです。

『ドギューン!!』は『ビジュアルインパクト』を徹底的に追求した作品です。すべての武器が派手なレーザー、スタートと同時に巨大ロボットが登場、最終面で無敵の巨大ロボットに変形するなど、とにかく派手な展開が特徴です。

『達人王』はオーソドックスな東亜シューティング。同社の新たなキーワードとなった「高難度」もここに極まれりといった作品で、当時のゲームセンターでもマニアが挑んでは返り討ちに遭うという光景が多く見られました。

『フィグゼイト』は『アウトゾーン』に続く任意・縦スクロールシューティング。武装の大きく異なるプレイヤーを8人用意するというキャラクター性に寄った内容に加え、新機軸である3人プレイを導入しています。

東亜プラン的な作風を守った『ドギューン!!』と『達人王』はいずれも難度が高めだったため、ファン層のさらなるコア化が進行していきました。

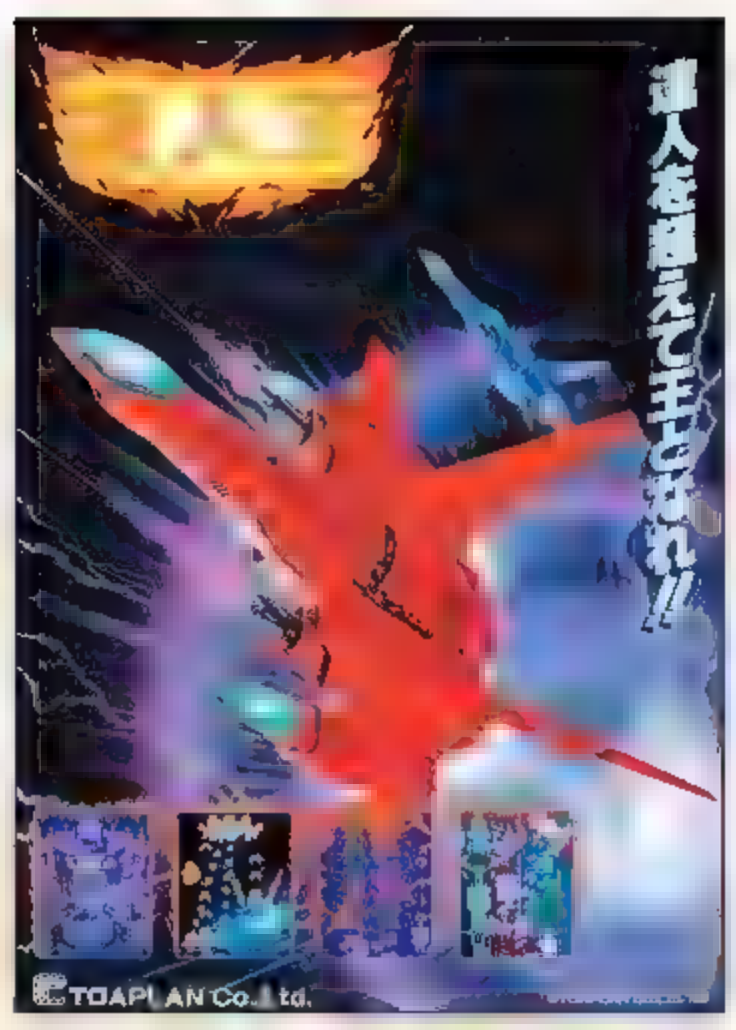
1993 『BATSUGUN（バッグン）』 東亜プラン最後のシューティング

1993年は『V・V（ヴィ・ヴァイン）』『えんま大王』『ナックルバッシュ』『BATSUGUN』の4本で、シューティングとそれ以外が半々。

ゲームセンターでは、大会モードを実装した『スーパーストリートファイターII』に加え、MVSシステムさえ導入すれば複数のゲームを一台の筐体で賄える『餓狼伝説SPECIAL』『ワールドヒーローズ2』など、いろいろな意味でゲームセ

AC ドギューン!! ■アーケード ■発売／開発 東亜プラン ■1992年 ©ARENA

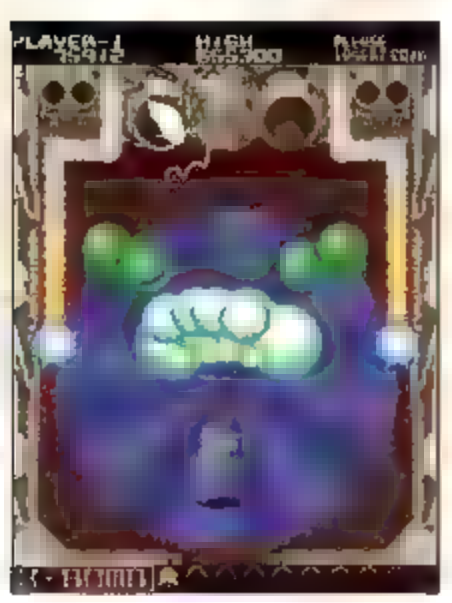
達人王



高難度で知られた『TATSUJIN』の続編。さらに強烈な攻撃がプレイヤーに襲いかかる。多数の戦闘機が左右から飛来する、後方から耐久力の高い中型機が編隊を組んで襲ってくるなど、厳しい攻撃パターンに加え、誘導弾や扇状の弾などが高速でばらまかれるため、従来作にも増して画面全体を使った回避が必要。また、ボスのパーツを壊すと攻撃が激化するトラップが1面から仕込まれているなどの超難度。

フィグゼイト・地獄の英雄伝説・

東亜プラン2作目となる任意スクロールシューティング。陸戦がテーマとなっており、建物の陰に入って敵弾を防いだり、リフトの先に敵が待ち構えていたりと、歩兵戦ならではのアクションや演出が新鮮。8人の戦士は個性豊かで、敵弾を消す鎖がまや強力なタメ撃ちなど、多彩な武器を装備。2人プレイでは互いの弱点を補い合うような組み合わせを考えるのも楽しかった。遊びやすく、東亜後期の名作の一つ。



ンター側に嬉しい対戦志向のゲームが多数登場、その勢力と設置面積を広げています。

そんな中、東亜プランの戦いは続きます。『V・V』は『スラップファイト』と同様の複雑なパワーアップシステムを導入。その一方で、オート連射（ボタンを押しているだけで高速連射と同じ効果が得られる）を導入するなど、遊びやすさへの配慮も見られます。

『えんま大王』は、センサーに手を置いて質問に答えるとゲーム機がウソを見抜くという、ゲーマーではなくライト層向けの作品。東亜プランの試行錯誤が見て取れます。

『BATSUGUN』は東亜プラン最後のシューティング。画面上を彩る派手な攻撃、難易度控えめの序盤ステージなど、再び「シンプル化」と「ビジュアルインパクト」に立ち返ったかのような内容。ステージ間のキャラクターのセリフなどに『ストリートファイターII』の影響が伺えます。

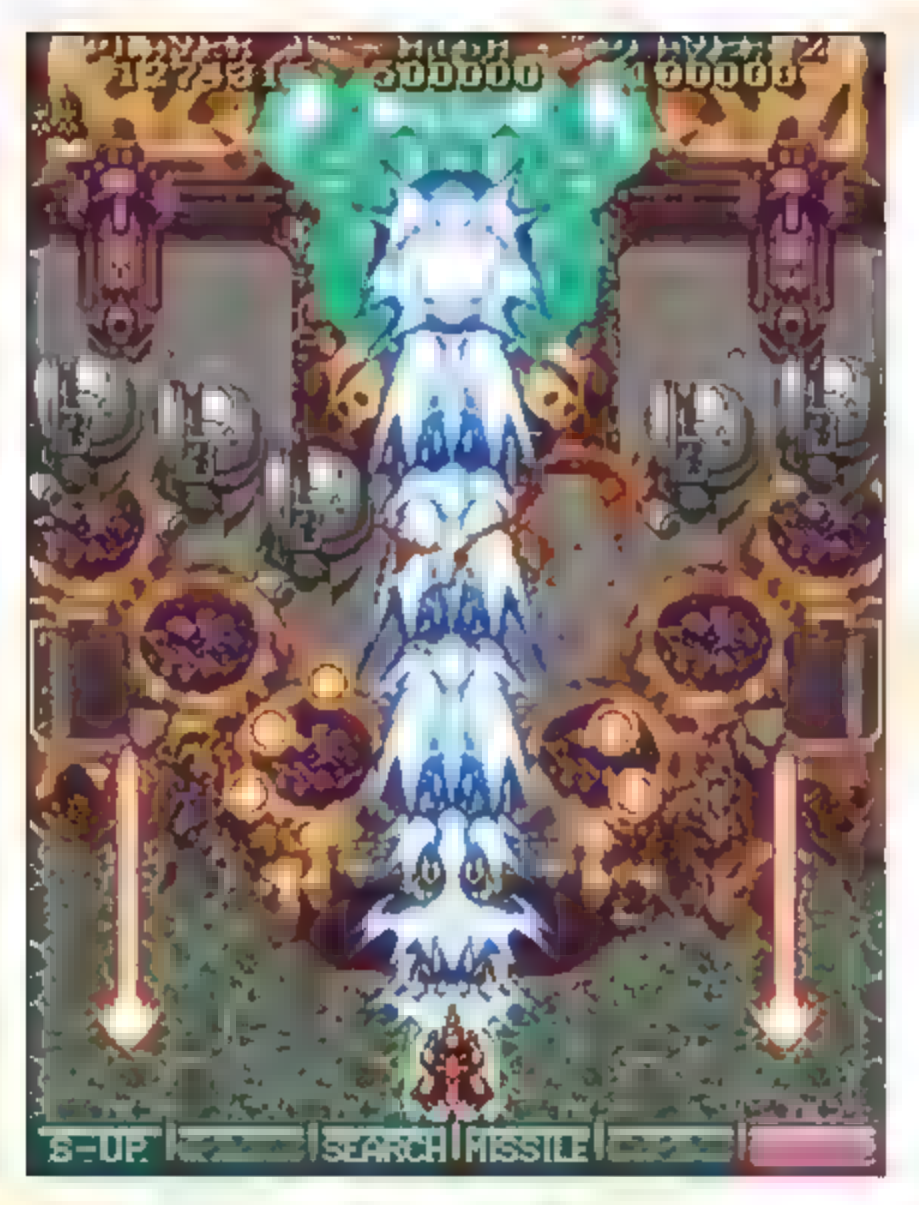
1994 『おてんきパラダイス』 東亜プランの最期

そして1994年。『スノーブラザーズ』の続編となる固定画面アクション『おてんきパラダイス』を最後に東亜プランはその歴史を終えます。「シンプル化」と「ビジュアルインパクト」に、新たなキーワード「高難度化」が加わる。東亜プランの歴史はシューティングゲームの歴史そのものと言っても過言ではありません。

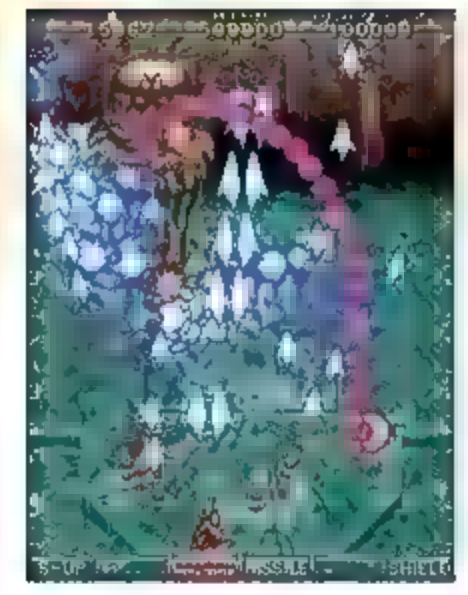
実際には後期の東亜プランはシューティング以外のゲームもたくさん作っていたのですが、ゲー

AC **達人王** ■アーケード ■発売／開発・東亜プラン ■1992年 ©ARENA

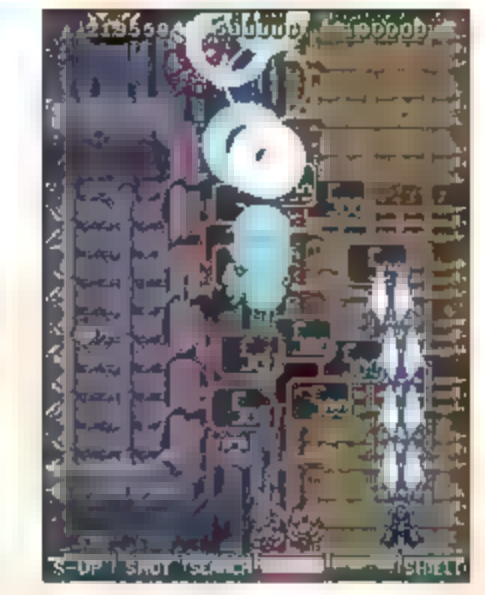
AC **フィグゼイト** -地獄の英雄伝説- ■アーケード ■発売／開発 東亜プラン ■1992年 ©ARENA



V・V ウイ・ファイヴ



『スラップファイト』と同様に、アイテムを取った個数に応じてパワーアップ内容が変化するシステムを搭載。自機は「WING」というオプションを標準装備しており、パワーアップで自動追尾やミサイルなどを使い分ける。名物の「ボンバー」はなく、敵弾を防ぐ「シールド」を搭載するなど、いろいろな意味で異色作。ただし海外版は「ボンバー」と旧来のパワーアップ仕様。国内版でも隠しコマンドで変更可能。



ムマニアに向けた高難度シューティング「のみ」を作るメーカー、という誤解も少なくはなかったのです。『TEKI・PAKI』『スノーブラザーズ』『GHOX』など、低難度だったり、遊びやすかったりするゲームを出していますし、「シンプル化」をキーワードとしていた東亜プランですから、初心者向けの視点はもちろん存在していたでしょう。

しかし、シューティングに関して求められたのは、「高難度化」し先鋭化したものでした。「シンプル化」することで広い客層をつかみ、その一部が先鋭化して「複雑化」「高難度化」を進めた作品を求める。

ゲームセンターからの要求も「高難度化」に拍車を掛けたことでしょう。より回転率が高く、「ビジュアルインパクト」に満ちた、稼げる作品を。

後期には、1プレイが3分足らずで終わるような対戦台がライバルとなったのですから、その困難は推して知るべしです。

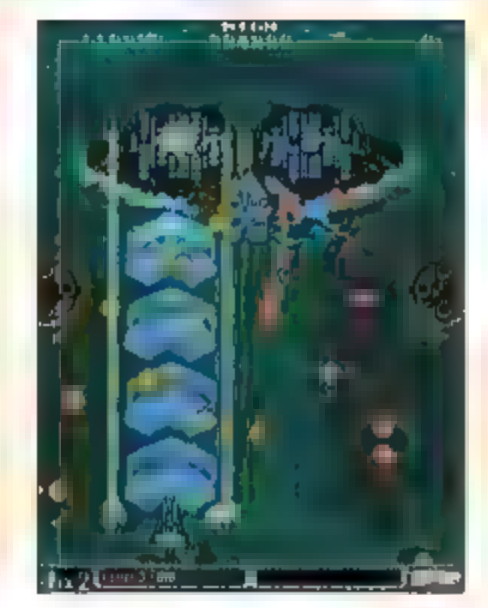
東亜プランの悲劇は、これらの要求に対して誠実でありすぎたことではないでしょうか。

約10年を彗星のように駆け抜けた東亜プランですが、その血はケイブやガゼル、タクミコーポレーションなどが継承します。シューティングの世界を再び活気づけた弾幕シューティングはケイブによるものですが、池田恒基氏や井上淳哉氏といった東亜プラン出身のスタッフが深くかかわっているのです。

東亜プランは消え去りはしません。我々がその偉業を記憶し、シューティングを体系立てて解釈する限り、決して、消え去りはしないのです。

AC **V・V**（ヴイ・ファイヴ） ■アーケード ■発売／開発 東亜プラン ■1992年 ©ARENA

BATSUGUN



東亜プラン最後のシューティングにして、さまざまな進化の可能性を秘めた作品。敵の攻撃こそ激しいが、自機の当たり判定（敵弾を受けるとミスになる場所）が小さく、派手な攻撃とスリルある弾避けを両立している。ボタン押しっ放しと連打で性質や威力が変わるメインショットは後に同スタッフが手がける『怒首領蜂』などに受け継がれている。敵機を倒した経験値で自機の基礎性能がアップするなど新要素も。

幻の未発売タイトル

ダイナミックトライアル7

AC ■アーケード ■東亜プラン ■1993年（未発売）

開発されながらも未発売となってしまった本作は、トップビューの2Dレースゲーム。プレイヤーが選ぶ7種の車はそれぞれ搭載武器が異なり、障害物や敵車を攻撃可能という、シューティング要素も備えた作品だった。基板1枚で2筐体での2人プレイが可能、基板2枚を使えば最大4人プレイが可能だったという。

AC **BATSUGUN** ■アーケード ■発売／開発：東亜プラン ■1993年 ©ARENA

東亜プランはマニアだけのものだったのか？

ゲームセンターにおける東亜プラン

Text＝箭本進一（フリーライター）

初期東亜作品のシンプルさ、ライト層へのアピール。そこには東亜プランの主戦場であったタイトー直営店の影響があったのではないだろうか。当時のゲームセンター事情を振り返ってみよう。

撮影協力：ナツゲーミュージアム

カジュアルな東亜プラン

「東亜プランのシューティングは限られたマニア層しか遊んでいなかった」というのはよくありがちな誤解です。

確かに後期の作品にはそれに近い雰囲気があったかもしれませんが、東亜プランが躍進する切っかけとなった初期のヒット作品（『タイガーヘリ』『飛翔鮫』『究極T－GER』など）はシンプルなゲームシステムとなっており、カジュアル層のプレイヤーも多く遊んでいました。大ヒットの秘密は、幅広い層へアピールしたことだったのです。

80～90年代のゲームセンターにおいては、ゲームシステムを複雑化するトレンドがありましたが、東亜プランはなぜシンプルなゲームを目指したのでしょうか。

それは東亜プランの初期作品をタイトーが販売していたことと無関係ではないでしょう。当時は大きな街なら、駅前にはタイトー直営店が見つかる……と言っても言い過ぎではないほどで、そこには実に幅広い層の人々が訪れました。

筆者も学生の時、短い期間ながらもタイトー直営店でアルバイトをしていたことがあります。

さまざまな年齢と職業のお客さんが来店されます。サラリーマン、学生、OL、カップル、夜の仕事の女性、ツナギ姿の工員さん、近くの飲食店の店員さん……と書き出していけばきりがありません。ひと口に「サラリーマン」と言っても、マニア風の20代と、営業の合間に立ち寄ったらしい30代、飲み会帰りの赤ら顔の40代とでは全く別の客層。同様に「学生」と言っても、学校帰りの高校生集団と、コンパ終了後の大学生集団では、ひとくくりにはできません。お客さん全員がみなさん異なった好みを持つのですから、幅広い層へアピールできる作品が求められたとしても不思議ではありません。

東亜プランがあった風景

そんな80～90年代のゲームセンターには、「マニア層でないけれど、常連さん」という人々が存在していました。新作に目もくれず、いつも特定のゲームだけを遊んで帰る、という常連さんの姿もそこにはあったのです。

そんな人々の心をつかんだのが、東亜プランの初期名作群でした。『ダッシュ野郎』以外のゲームは遊ばないが、その腕前は誰よりも確か、という人がいました。『究極T－GER』を飽きるまで遊んでは、そばにいた幸運な子どもにプレイを譲るのが習慣、という奇特な方もいました。いずれの人もいわゆる「ゲームマニア」ではなく、特定のタイトルのみの達人であり常連さんでした。年齢も職業も好みもさまざまで、ここにヒットするのは唯一「わかりやすさ」のみであったという気がします。そして東亜プランの作品には、確実にそれが、多くの人を惹きつけるものがあったのです。

ほの暗いゲームセンターに集う正体不明の達人たち。初期東亜作品の周囲には、そんなのどかでディープな常連さんらが集う風景があったのです。

飛翔鮫

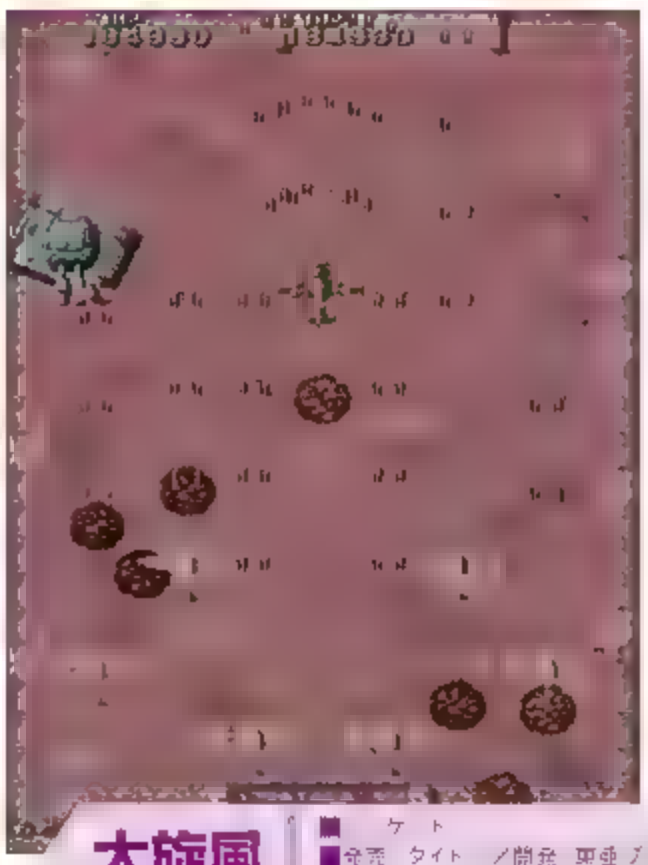
アーケード
発売 タイトー 開発 東亜プラン
1987年

『タイガーヘリ』直系のシンプルなシステムに加え、難易度も低め。扇状に広がる自機の機銃とインパクトある題名で人目を引いた

タイガーヘリ

アーケード
発売 タイトー 開発 東亜プラン
1985年

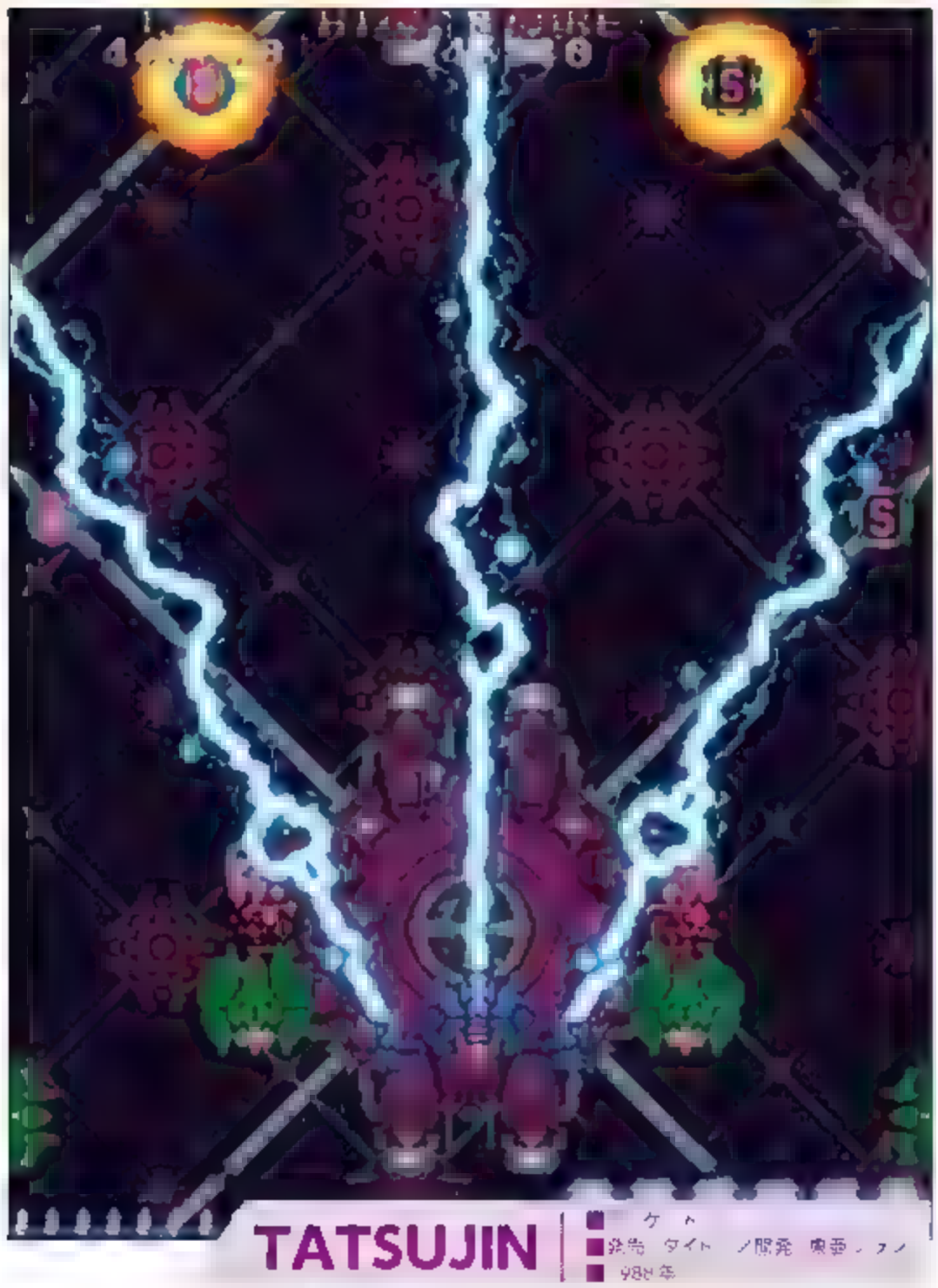
地上と空中の攻撃ボタンをひとつにまとめた遊びやすさで大ヒット。複雑さを排したゲームシステムで幅広い層へアピールした



大旋風

アーケード
発売 タイトー 開発 東亜プラン
1987年

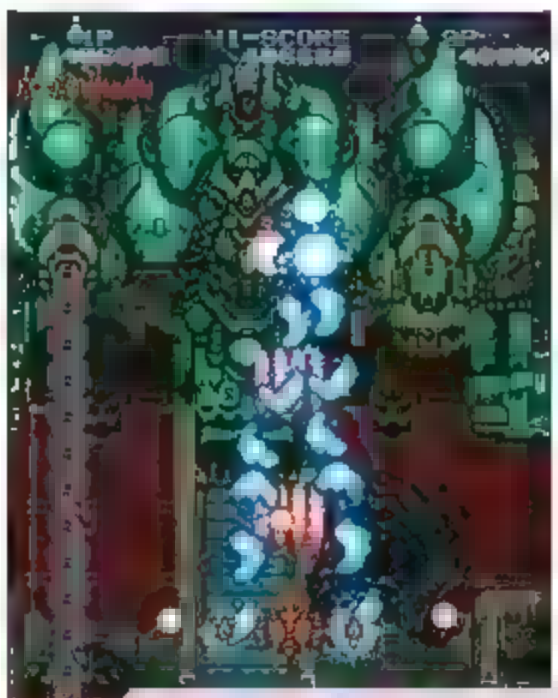
護衛機を呼び出すシステムはユニークだが、たくさんの護衛機と自機が編隊飛行する姿は直感的なわかりやすさにあふれていた



TATSUJIN

アーケード
発売 タイトー 開発 東亜プラン
1988年

ドクロの輝く「タツジンボム」と、派手な稲光「サンダーレーザー」でアピール。タイトルのわかりやすさも挑戦意欲をかき立てた



達人王

アーケード
発売 開発 東亜プラン
1992年

画面が派手で操作もシンプルだが、難度が高いため、初期作品と比べるとカジュアル層は少なめ、というのが後期作品の傾向だった

ザコを一掃！
後世に影響を与えすぎた大発明

東亜ボンバー

Text=**箭本進一**（フリーライター）

画面いっぱいの大爆発！　敵と敵弾をもろともに一掃する、超爽快武装！　東亜プランの代名詞であり、シューティングを変えた「ボンバー」。ここでは、誰もがシビれる、その魅力と秘密を解き明かしてみよう。

ギラッと黒光りするボンバーが熱烈な闘いを主張している
※『FLYING SHARK』（海外版『飛翔鮫』）プライヤーより

「ボンバー」
突然変異的に誕生した、超高性能武装

東亜プランの大発明「ボンバー」。現在は「ボム」と呼ばれ、シューティング以外でも使われることがあるこの装備は、シューティングのルールを一気にカジュアル寄りにしました。なにしろ、弾避けをミスしても、ボタンひとつで危機的状況から脱出できてしまうのです。

しかし、「ボンバー」が誕生した『タイガーヘリ』ではどちらかというと攻撃寄りの武器でした。無数の小爆発が拡散するのですが、運が悪いと小爆発の隙間を敵弾がすり抜けてきますし、ボタンを押してから発動までにわずかに時間がかかります。敵弾は、プレイヤーをミスさせてゲームセンターでの回転率を上げるためのものですが、これを消してしまうのは当時のゲームとしてはかなりイレギュラーな存在。このような弱点が残されているあたり、その強力さに開発側が戸惑っている感すらあります。

『タイガーヘリ』では自機の左右に装着されたボンバーアイテムが、敵弾への盾となる点にも注目です。ボンバーに敵弾が当たっても、身代わりに爆発してくれるのですから高性能です。

ガンガン投下して攻めるか、保持して守りに使うか。現在なら自動防御（オートボム）的な側面が強調されそうなものですが、インストカードには「敵弾を食らうとボンバーが自動的に爆発してしまう」とペナルティ風の表現になっているあたり、攻撃寄りの思想で作られたらしいことがうかがえます。

「ボンバー」から「ボム」へ
緊急回避と難度アップ

一方、防御的な側面は『TATSUJIN』にて開花します。押した瞬間に炸裂して敵弾を消す「タツジンボム」の登場です。それまでの「ボンバー」は、ボスや敵の群れにあらかじめ投下するなど、敵の出現パターンを学習したうえで最大効率の運用が可能でしたが、「タツジンボム」は敵弾が目の前に迫って慌ててボタンを押す、とアドリブ的に使いやすくなっています。

高速の敵弾が飛来するゲームだけに、緊急回避手段でもないことには、敵の出現パターンを覚えていない初心者が遊ぶのは困難と考えられたのかもしれません。ゲームセンターの現場からのニーズも見逃せません。より多くのプレイヤーにお金を入れてもらうため、一秒でも早くゲームを終わらせたかったはず。1回のプレイ料金が100円として、ひとり1時間遊べるなら一日（12時間営業）の売上は1200円、3分遊べるなら2400円も稼げます。

シューティングは、「ボム」という緊急回避を導入することで、カジュアル層に「自分でも遊べそう」とアピールしつつ難易度をアップさせられるようになったと言えるでしょう。呼称が「ボンバー」から「ボム」に変わった点にも注目です。もしかすると、変更の理由は、武装のコンセプトが大きく緊急回避に寄ったから、かもしれません。

初心者救済から高難度化へ。「ボンバー」はシューティングの歴史を象徴しているのです。

©ARENA

東亜プラン ボンバー図鑑

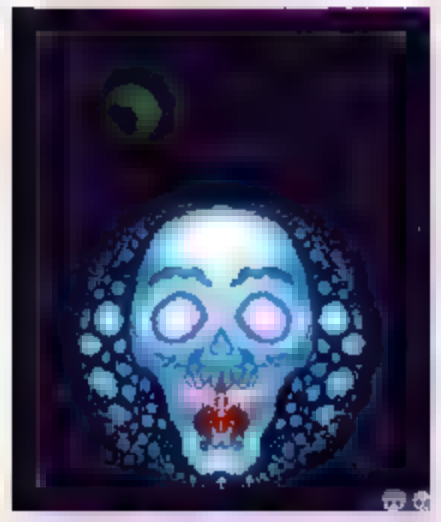
東亜プラン製アーケードシューティング14作品に登場する「ボンバー」を一挙同時起爆!!

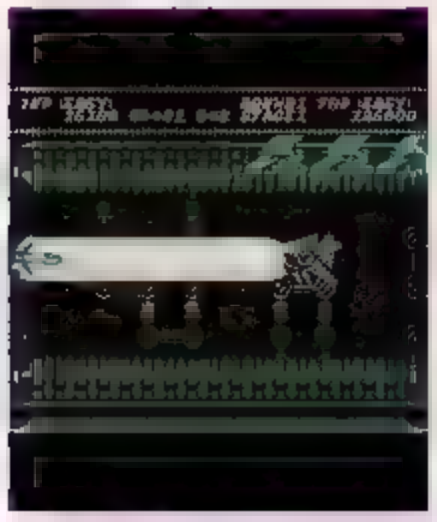
タイガーヘリ

スラップファイト

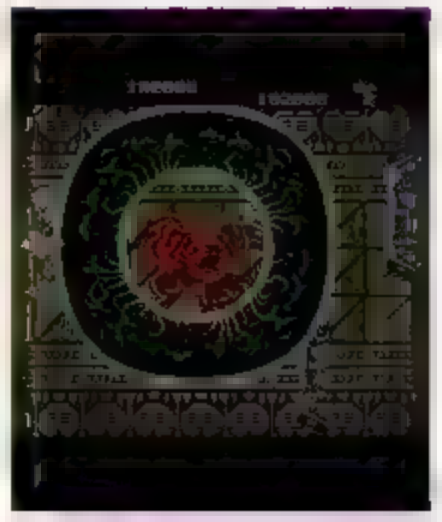
飛翔鮫

究極TIGER


TATSUJIN


ヘルファイアー(メガドライブ版)

大旋風

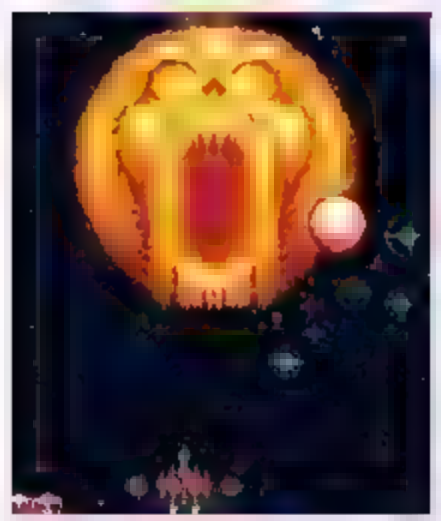

ゼロウィング

鮫!鮫!鮫!

アウトゾーン

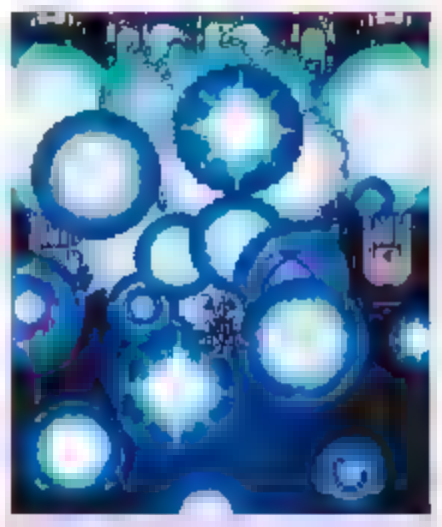
ヴィマナ

ドギューン!!


達人王

フィグゼイト-地獄の英雄伝説-

GRIND STORMER(海外版 V・V.)

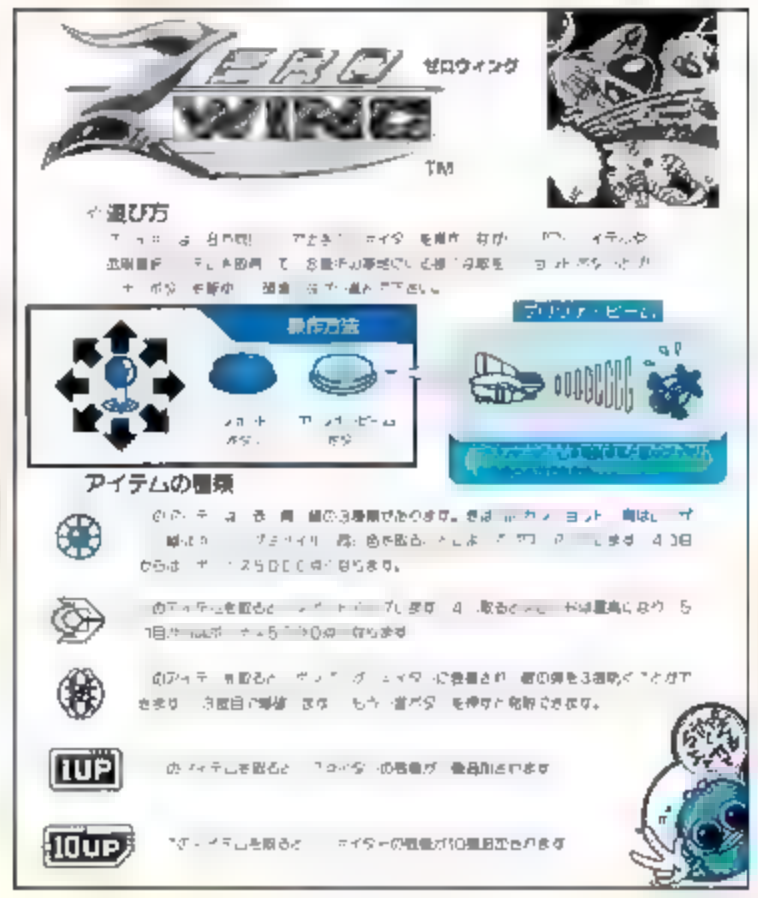

BATSUGUN

ひと味どころか10味違う！

東亜アイテム

Text＝**箭本進一**（フリーライター）

東亜プランのシューティングを彩る、個性豊かなアイテムたち。いずれもプレイヤーの心を大きく揺さぶった、素晴らしい品ぞろい。その面白さをここで見ていこう。



まさかの10UPアイテム！ ※『ゼロウィング』プライヤーより

驚異の10UP！インパクトの東亜プラン

東亜プランはアイテムも個性的でした。

まず挙げなければならないのが『ゼロウィング』の「10UP」。「取ると残機が10機増える」という、シューティング史上あまり例を見ない効果で、確実に出現させる方法は存在しないとされています。残機が多ければそれだけ多くの点が取れるため、ハイスコア争いには必須。テクニックだけでなく、「10UP」を出す時の運まで求められるというのはかなりの過酷さです。それでも当時のゲームセンターにはハイスコアに挑むプレイヤーが後を絶ちませんでした。東亜シューティングの魅力を語るアイテムとも言えるでしょう。

残機の増えるアイテムとしては『鮫！鮫！鮫！』の「2UP」、『達人王』の「1UP」などが印象的。

『鮫！鮫！鮫！』の「2UP」はアイテム輸送機を一定数撃墜するのが出現条件ですが、ミスすると撃墜数はリセットされてしまいます。残機が増えるアイテムは初心者こそ欲しいのに、まるで上級プレイヤーがさらに上を目指すためのアイテムと位置づけられているかのようです。

『達人王』の「1UP」は、特定の場所で特定の装備をしていなければ出現しません。出現位置と武器の予備知識、「1UP」の獲得を視野に入れた武器変更、さらには変更した武器で生き抜くテクニックも必要と、まさに達人の王のための「1UP」だったのです。

緑色の恐怖 アイテムを避けまくれ

時にはアイテムによる望まぬ武器変更が危機を呼び寄せることもありました。

中でも『究極T－GER』の黄色アイテム「イエロークロス」や『鮫！鮫！鮫！』の緑色アイテム「シャークビーム」はクセの強い武器。「イエロークロス」は前後左右に弾を放ち、「シャークビーム」は攻撃範囲の狭い光線を撃つのですが、慣れないと使いづらいというのがもっぱらの評価でした。

「イエロークロス」はファミコン版『究極T－GER』で強化されましたが、「シャークビーム」の緑色アイテムはひねった設定をされています。本作のアイテムは画面内を跳ね回った後に画面外へと飛び去りますが、緑色アイテムは画面内にとどまる時間がほかのアイテムよりも明らかに長いのです。高速の敵弾を避けるのにいっぱいいっぱいになっている中、クセのある緑色アイテムが不規則に跳ね回るのですから心臓に悪いことこの上ありません。まるで意図的に罠として設定してあるかのようで、このアイテムで東亜シューティングの奥深さを骨の髄までたたき込まれたという人も少なくないのではと思います。

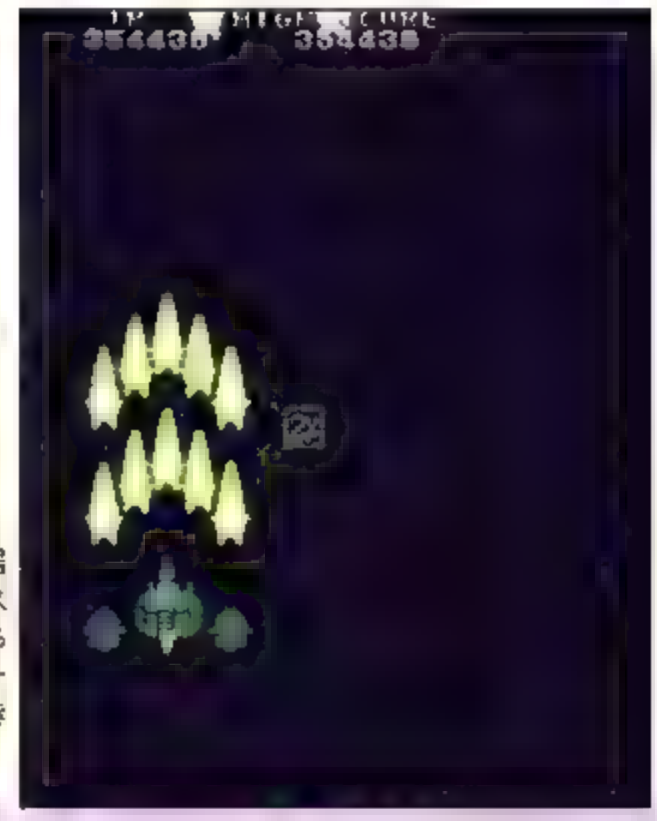
このようにアイテムが思い出深いのも、東亜プランのシューティングが熱く面白いからにほかなりません。このページを読み終えた後、新たな思い出を作るためにゲームを遊んでみるというのも面白いのではないでしょうか。

©ARENA

「★」マークは画面上にたくさん出現するのを次々と回収していくのが嬉しい。集めると強力なパワーアップが可能になるからだ

スラップファイト

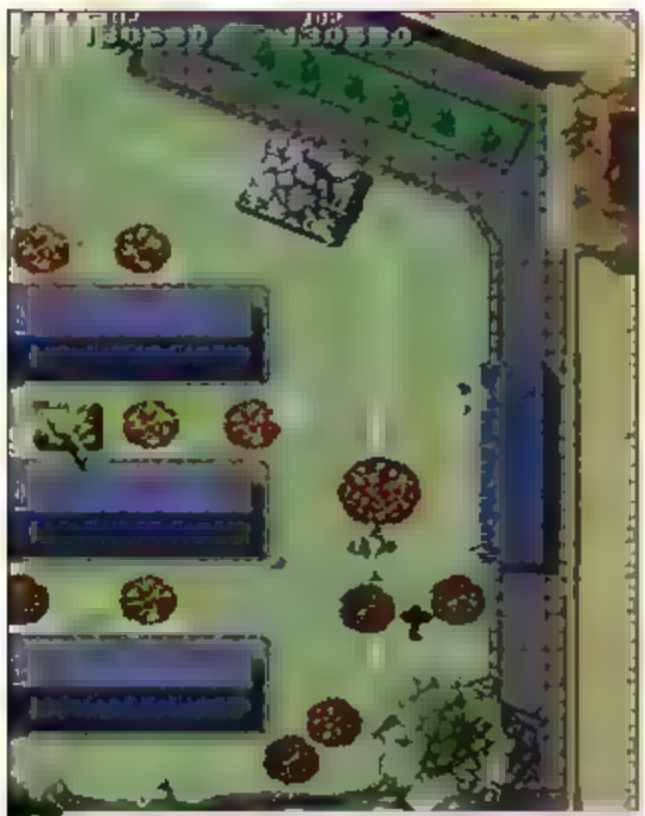
■アーケード
■発売：タイトー／開発：東亜プラン
■1986年



1UP出現には特定武器が必要、2UPはノーミスでの進行が必要と、どちらも「達人」仕様のアイテムだけに、出現したときの喜びもひとしお

TATSUJIN

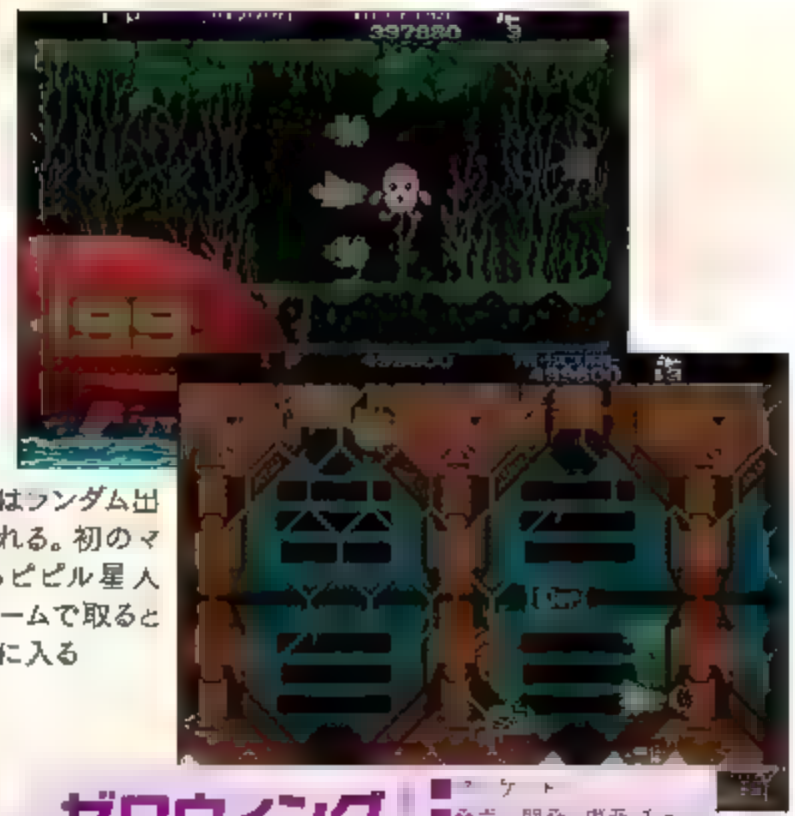
■アーケード
■発売：タイトー　開発：東亜プラン
■1988年



「H」アイテムで「ヘルパー」を補充する。「ヘルパー」は共に戦う護衛機で、被弾時はけなげにも体当たりで敵を倒してくれる

大旋風

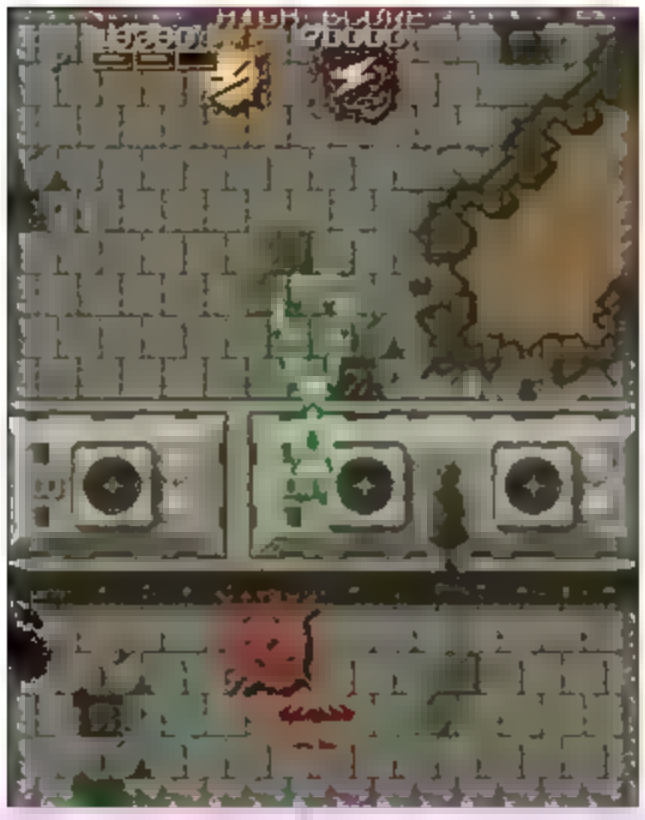
■アーケード
■発売：タイトー／開発：東亜プラン
■1989年



10UPアイテムはランダム出現で運が問われる。初のマスコットであるピピル星人はプリソナービームで取ると10000点が手に入る

ゼロウイング

■アーケード
■発売：開発：東亜プラン
■1989年



緑色のウエポンチェンジアイテムは「シャークビーム」。取ると扱いが難しく、取らずに避けるにしても長時間画面内にとどまるため、どちらにしても厳しい

鮫！鮫！鮫！

■アーケード
■発売：開発：東亜プラン
■1989年

「?」は特殊武器、スピードアップ、シールド（バリア）のいずれかが手に入る。ランダム性がゲームを盛り上げる名アイテムだ

フィグゼイト -地獄の英雄伝説-

■アーケード
■発売：開発：東亜プラン
■1992年

一度見たら忘れさせてもらえない

東亜タイトルの美学

大人も不良も魅了された肉食系タイトルの破壊力

Text=池谷勇人(フリーライター)

あふれる「東亜節」は何もゲーム内容だけに限らない。独特の響きでユーザーを魅了するタイトル名にも東亜の魂は宿る。東亜シューティングを東亜シューティングたらしめている、ネーミングの法則を読み解いてみよう。

海外タイトルは■■が多いのも東亜プランの特徴
※『TRUXTON』(海外版『達人王』)プライヤーより

東亜プランのギラギラネーム

人間に肉食系と草食系があるのなら、ゲームの名前にだって肉食系と草食系があっていいはずだ。誰の耳にも心地よい、ライトノベルのようなタイトルを草食系とするなら、東亜シューティングのタイトルは肉食系の代表格だろう。『究極TIGER』、『TATSUJIN』、『ドギューン!!』――鋼鉄の塊をガリガリと削るようなその響きは、まるで東亜シューティングの自機そのものだ。

なぜ人は、これほどまでに東亜プランのタイトルに惹かれるのだろうか? あらためてタイトル画面を見直してみると、いくつかの共通する特徴が見られることに気がついた。

①肉食動物のモチーフ

大地を蹂躙する戦闘ヘリに「虎」を、大空を飛翔する戦闘機に「鮫」の名を重ねる。大口を開け、今まさに獲物へと襲いかからんとする肉食動物のイメージ。ストレートだが、これほどわかりやすいメッセージもないだろう。肉食系のイメージの大部分はここに由来しているのかもしれない。

②漢字の使い方がウマい

『大旋風』や『達人王』など、漢字のタイトルも多い。漢字とアルファベットが絶妙なバランスで寄り添う『究極TIGER』や、アルファベットにすることで全く違う印象を得た『BATSUGUN』なども視覚的に訴えかけてくるタイトルだ。

③濁音が多い

名前に濁音が入っているロックミュージシャンは売れるという。だからかどうか知らないが、東亜シューティングもやたら濁音が多く、攻撃的な響きを持つタイトルが目立つ。『ドギューン!!』なんかがまさにそう。そうか、東亜シューティングはロックだったんだよ!

④文字数は少なく、シンプルに

何かを伝えるのに多く語る必要はない。長くて8文字。それだけあれば十分だ。

⑤続編では予想のナナメ上を行け

『達人』の続編だから『達人II』――なんて常識は通用しない。予想は裏切るためにある。ネーミングでさえも読者との真剣勝負なのだ。

小さい頃、ゲーム誌で『究極TIGER』という文字を見た時、まだ画面写真も見ていないのに、確かに僕の心はざわついた。『ドギューン!!』や『BATSUGUN』に至っては、見た瞬間にどこのメーカーか想像がついた。東亜の魂は、間違いなくその名前にも宿っている。

ところで、東亜プランなき後も、そのネーミングセンスはメーカーの壁を越え、元スタッフにより今なお受け継がれている。『怒首領蜂』『ぐわんげ』『弾銃フィーバロン』――そう、言わずと知れた東亜の後継者、ケイブである。東亜死すとも、その魂はいまだ死なず。そういえば『むちむちポーク!』も肉食系だよなあ。

©ARENA

タイガーヘリ 1986年

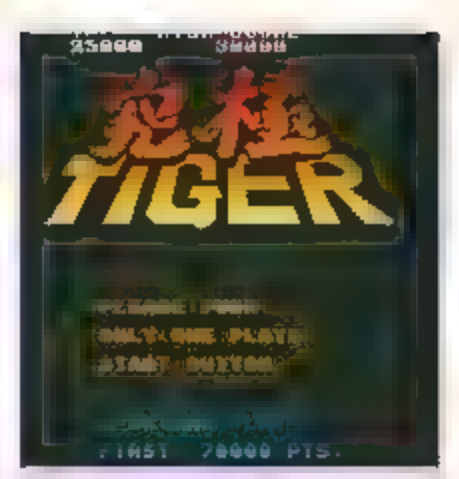
すでにこの頃から肉食の素質はあった。シンプルだが印象に残るタイトル。

スラップファイト 986年

まだ東亜節が確立されていないのか、比較的東亜っぽくないタイトルのひとつ。

飛翔鮫 987年

記念すべき漢字系タイトルの第一号。飛翔（と）べねえ鮫はただの鮫だ。



究極TIGER 987年

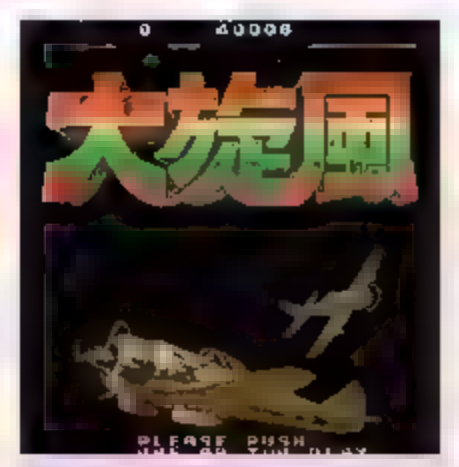
語感、字面、ロゴ、どれをとっても究極。東亜タイトルの到達点のひとつ。

TATSUJIN 988年

達人だからTATSUJIN。ちなみにパイロットの名前は「タツオ」。清々しいです。

ヘルファイアー 989年

珍しく濁音なし。だからPCエンジン版では美少女キャラに　（考えすぎ）。



大旋風 989年

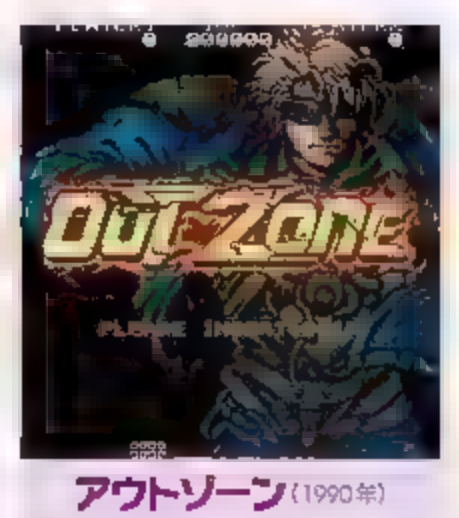
渋くて好きなネーミングなんだけどゲーム内容も名前に負けず渋かった。

ゼロウィング 989年

てっきりゼロ戦のゲームかと思ったら全然違っていて驚いた記憶があります。

鮫!鮫!鮫! (1989年)

『飛翔鮫』の続編と気づくまで数秒。トラトラトラのもじりと気づくまで数年。



アウトゾーン (1990年)

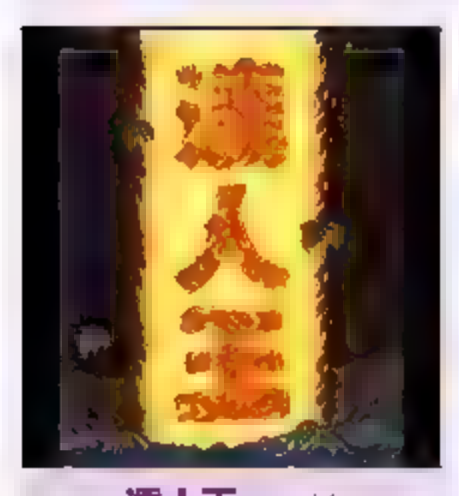
これもあんまり東亜っぽくない名前のひとつ。英語名は特徴を出しにくい？

ヴィマナ (199 年

なんだよヴィマナって、というツッコミは後の『ぐわんげ』に受け継がれる。

ドギューン!! 992年

見た瞬間卒倒しそうになったタイトルのひとつ。ロックスピリットにあふれる。



達人王 1992年)

「達人を超えて王となれ」のキャッチコピーに魂を震わせた人も多いはず。

フィグゼイト -地獄の英雄伝説- 992年)

すいません、実は今の今まで『アウトゾーン』の続編だと知りませんでした。

V・V（ 993年)

タイトルを「読む」ところからすでに東亜との戦いは始まっているのである！

BATSUGUN 1993年

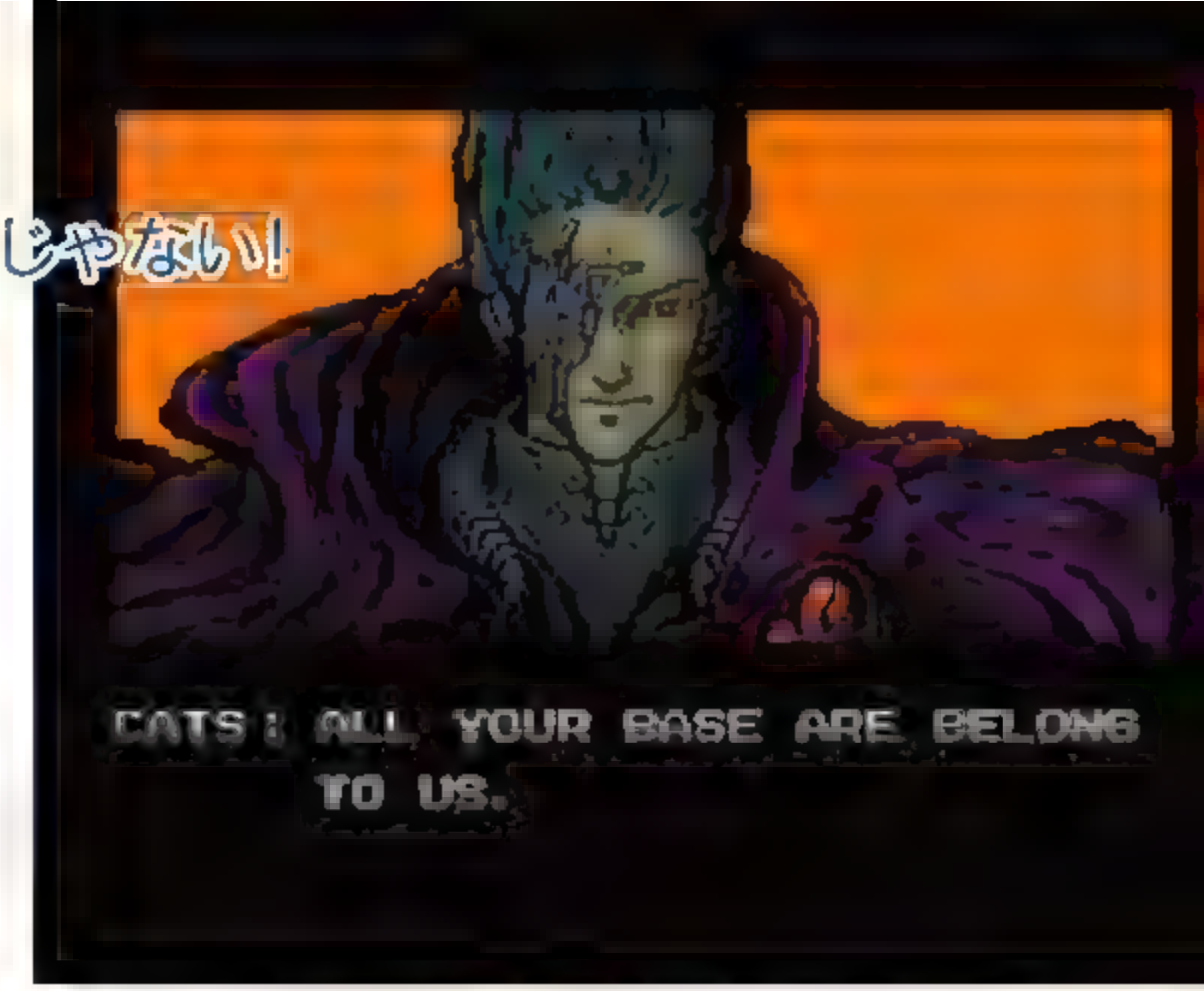
随所に盛り込まれた蜂のモチーフは、後に『首領蜂』へと受け継がれていく。

おかしいのはタイトルだけじゃない!

東亜流ユーモア

Text=多根清史(フリーライター)

銃弾が飛び交い爆風吹き荒れる戦場に、一輪の花のように心和ませる東亜のユーモア。死と隣り合わせで笑いを取りに行く、狂気の沙汰こそ美しい!



文法がひとつも含ってない英語で宣戦布告! 全世界を爆笑させた侵略者
※欧州MEGADRIVE版「ZERO WING」より

やり過ぎ感がドギューンと突き抜ける 実はドジッ子・東亜プランに萌えろ!

鉄錆と硝煙にまみれたヒゲ面がかすかに浮かべるはにかみ……強面(こわもて)な東亜プランのシューティングに垣間見えるユーモアには、そんな趣がある。草一本生えない異星に、レーザーを当てるとすくすく育つ『スラップファイト』の花のように。

東亜的ユーモアがあまり指摘されないのは、命のやりとりに忙しすぎるから。『タイガーヘリ』から定番になったボンバーも、爆心地にいる自機が無傷というのがそもそもおかしい。それどころじゃないので見過ごしてきたし、『TATSUJIN』のサンダーレーザーもうどんみたいだが、連射不要+ホーミング性能に免じて目をつむってきた。が、『鮫!鮫!鮫!』のスーパーファイヤーは画面の端まで伸びてスリコギ感が満点。羽ばたいてザコを一掃する威力はありがたいとして、レシプロ機のリアリティと逆さまの違和感がえも言えぬ味わい。わざとウケを取りに行ってるというより、破壊の快楽を掘り下げていったら裏側に突き抜けてしまった〝やり過ぎ〟が東亜流ユーモアなのだ。そんな乾いた大地を潤わせるのが、細やかなキャラのしぐさ。『大旋風』のヘルパーがやられると敵に特攻する〝一人一殺〟も、飛び交う弾幕の中ではそう役に立っていない。決して戦力とは言えないが、命をタマにして味方を助けようとする心意気にニンマリ。『鮫!鮫!鮫!』の被弾した自機がしばらく攻撃できるのも、戻り復活のために意味はないが、前に進もうとする気概よし。

また、滑走路上の戦闘機をどけて着陸のスペースを空けたり、人文字で矢印を書いて自機を見送る整備員たちとの絆にも胸が熱くなる……全員サッカーならぬ全員シューティング!

『ドギューン!!』や『BATSUGUN』といったトンパチなネーミングも、走り屋チックな疾走感のあふれたもの。『いくぜいくぜいくぜー!』とむやみな熱さを『オレの名はアイスマン 氷のように冷酷な男だ』と厨二病セリフで冷やしに行くセンスは、東亜流ユーモアの到達点なのだ。

末期の東亜スタッフは、独特なセンスを自覚してたのだろう。『アウトゾーン』の宇宙仕事人も『BATSUGUN』のブタ砲台も、マスコットキャラクターになったキモカワなピピル人も、アクション系の『ホラーストーリー』や『スノーブラザーズ』に漂っていた面白エキスを頑張って精錬した感じ。

しかし……天然モノは養殖ものよりもコク深い。『究極T-GER』に後ろに撃てる『黄(クロスシュート)』を親切のつもりで入れてみた→プレイヤーが逃げ回る死のワナになったり、『ゼロウイング』で敵を捕まえる→中型機だと重くてどんどん高度が下がったり、『ドギューン!!』の主役を巨大ロボにしよう→ゲームが成り立たなくて戦闘機に戻したり。

その極みが、英語圏ユーザーを爆笑の渦に叩き込んだ「All your base are belong to us」。もともとストーリー性が薄かった『ゼロウイング』が海外に打って出るにあたり、サービスも兼ねて敵に英語をしゃべらせたばっかりに……東亜プランはシューティング界の誇る永遠のドジッ子!

すぐにボンバーの花を咲かせるか、編隊を組んでから特攻させるか。パーツにすぎないヘルパー機に罪悪感を抱かせる東亜節であった

大旋風

■アーケード
■発売／タイトル／開発／東亜プラン
■1989年

海外版オープニングの英語やピピル人に目が奪われやすいが、プリンナービームで捕らえた敵が重くて「お荷物」になるのも相当ヘンです！

ゼロウィング

■アーケード
■発売／開発／東亜プラン
■1989年

すりこぎみたいなファイヤーを振り回す豪快さと、戦士を出迎えて温かく送り出す整備員たちの繊細な気配り。心に染みるユーモア！

鮫！鮫！鮫！

■アーケード
■発売／開発／東亜プラン
■1989年

「宇宙仕事人」を名乗る主人公や隠しギミック満載もさることながら、燃費の悪すぎる自機やバランスをぶっ壊すスーパーボールに爆笑すべきかも

アウトゾーン

■アーケード
■発売／ウモノ開発／東亜プラン
■1990年

ドギューン!! とゲーム内容を1ミリも日本語にする気がないタイトルと、そのタイトル画面を飾りながらラストステージまで出てこない巨大ロボが強烈です

ドギューン!!

■アーケード
■発売／開発／東亜プラン
■1992年

日本語になってないタイトル第一弾にして東亜の実質的な最終作。ジーノの捨て身のギャグで『アウトゾーン』と世界観がつながった！

BATSUGUN

■アーケード
■発売／開発／東亜プラン
■1993年

「東亜節」のルーツと真髄に迫る

東亜プランの音楽史

Text=hally(VORC)

80～90年代にかけて「シューティングゲームらしい音楽」が確立されていく過程において、東亜プランが成し遂げ、もたらしたものとは?

東亜プラン シューティングクロニクル

■CD5枚+データディスク1枚 ■スーパースイープ
■2011年11月14日 ■10500円(税込)

©ARENA ℗SuperSweep co.,ltd.

「東亜節」の成立史

音楽における「東亜プランらしさ」を語るとき、切り口は大きく二つに分かれる。ひとつはもちろん、その音楽性だ。突出した音源ハードウェアも優れた打ち込みテクニックも持たなかった東亜プランだが、シンプルながら印象に残るキャッチー&ロッキンなFM音源サウンドでひたすら自分たちのスタイルを貫いた。もうひとつは、サウンドをあくまでプログラマーが兼任するという、他社に類をみない制作体制である。これには音楽だけに専念しにくいという弱点がある反面、ゲームと音楽との一体感をプログラマー視点からも追求できるという強みがあった。そしてそこが音楽性以上に、プレイヤーたちの心を掴んでいた。

それにしても一体、なぜ東亜プランは音楽専門のスタッフを持とうとしなかったのだろうか。同社サウンドチームの要である弓削雅稔氏は1989年当時、「一人でいろんな事が出来るとそれだけ人件費が削減できる」からだろうと推察している(FSG(※)会報「PSG Vol.10」掲載インタビューより)。一面の真実ではあると思える話だ。そもそも70年代までさかのぼれば、ゲームのサウンドをプログラマーが制作するというのは、ごくごく当たり前の風景だった。当時は音に人件費を割く必要を、まだ誰も感じていなかったのだ。日本でゲームサウンドクリエイターという職種が確立されていくのは、PSGに代わってFM音源が定着し始める1985年くらいからのことである。逆に言うなら、FM音源という「まっとうなシンセサイザー」の登場こそが、プログラマーとサウンドの兼任を決定的に難しくした。東亜プラン初期からの主力プログラマーにしてサウンド担当であった弓削雅稔氏や上村建也氏は、それでも両立を続けられた、希有な人材だったということになるだろう。

オルカという源流

東亜プランのサウンドをひもとくためには、まずその前身・オルカについて知っておく必要がある。弓削氏・上村氏のキャリアもまた、この会社でスタートしているからだ。オルカは1981年に縦スクロールのアクションゲーム『リバーパトロール』をヒットさせ、当時それなりに名の知られていた会社である。その後はヒット作に恵まれず、2年後に倒産してしまうが、晩期には『イスパイアル』『バスター』など、知る人ぞ知るシューティングを多数生み出しており、その主要スタッフが後に東亜プランでゲーム開発をスタートさせるのである。弓削氏は『マリンボーイ』、上村氏は『タイチ』(ロケテストのみ)が、オルカにおける処女作で、この時から音楽や効果音も担当している。当時の平均的中堅メーカーの例に漏れず、オルカはサウンドにそれほど力を入れておらず、音楽といえばジングルやネーム入れなどを中心とする、PSGの小曲がほとんどであった。両氏特有のスタイル(たとえば上村流の三連ブギなど)は、すでにこの頃から片鱗を見せてはいるものの、花

※FSG 「FRIENDLY SCITRON GAME-ENTERTAINMENT」の略。当時ゲーム音楽レーベルの最大手だったサイトロンが主宰していた、ゲームミュージック・ファンクラブである。もっともサイトロンは基本的に運営には口を出さず、会員たちが主体となってかなり自由な運営が行われていたという。

開くのはやはり東亜プラン時代になってからだ。

東亜プラン始動

旧オルカチームが東亜プランに集結して最初のシューティング作品となった『タイガーヘリ』。これはゲーム内容のみならず、サウンドの方向性においても東亜プラン節の原点と呼べるものだ。本作に始まり『飛翔鮫』『究極T－GER』へと続く、上村氏と弓削氏の息の合ったコンビネーションが、東亜プラン初期の音楽スタイルを固めていったのだ。一連の作品では、繊細なコード感で魅せてくれる弓削曲と、哀愁と勇ましさに満ちたメロディで推す上村曲とが、絶妙のバランスで配置されている。

東亜プランもまた音楽にそれほど重きを置かない社風だったそうだ。他社が次々とFM音源を採用していく中、彼らは『タイガーヘリ』以降もしばらくはPSGに甘んじていた。音源の進化に大きな意義があったこの時代のアーケード音楽にとって、それは致命的なことであったが、今日の視点から見ると、この時代にはこの時代ならではの良さがある。中でもPSG時代最後の作品『スラップファイト』は、クラシック経験に裏打ちされた弓削氏特有のドラマティックなコード感が、最もピュアな形で引き出された逸品と言えるだろう。

ようやく手にしたFM音源

FM音源初採用となった『飛翔鮫』は、単に音が豪華になったのみならず、音楽的な転換点にもなった一作だ。上村氏と弓削氏のルーツでありながらPSGでは実現の難しかった「ロックらしさ」が、FM音源の表現力をもってしてようやく出せるようになってきたのだ。

そしてこれに続く『究極T－GER』こそは、東亜プラン流ロックを確立した金字塔である。ギラついた音で熱く疾走するギター風メロディに、もはや迷いは感じられない。本作の成功によって東亜プランのゲーム音楽は独自のファン層を獲得し始め、「ゲーム展開とマッチしたサウンドの中毒性」という側面から、特に評価されるようになる。

これは逆に言うと、純粋に音楽性だけで評価されることはまだ少なかったということでもある。FM音源を導入したとはいえ、技術力・表現力の蓄積では、まだ他社に水を開けられていたからだ。しかしそこで競争心を燃やさず我が道を往くマイペースぶりも、また東亜プランらしさであった。

この少し後の『TATSUJIN』は、東亜プランらしさをロックとは別の角度から切り開いた一作だ。『スラップファイト』以来の弓削ソロ作品であり、同じくSF設定なので音楽の方向性も似通っているが、こちらはより直感的に楽しめる。FM音源ならではの軽やかな音をそのまま生かした、シンプルかつ軽快なシンセディスコ・ポップである。

同じ頃、上村氏も久々のソロ作品『ヘルファイアー』で期せずしてディスコ路線に進んでいた。この二作と、続く『ゼロウイング』で「東亜流ディスコ」ともいうべきもう一つの主軸スタイルが築かれる。

新たなスタッフたち

FM音源初期にはもうひとり、太田理氏がサウンドチームに加わっている。極限まで音を削ぎ落とすタイトな作風は、上村氏・弓削氏とあまりにも違うので、しばしば「東亜節」の系譜からは黙殺されるが、かたくななミニマルサウンドを展開する『大旋風』の個性は忘れがたい。

その後に、後期東亜プランの一翼を担う富沢敏明氏が加わる。入社間もない頃、氏は『ゼロウイング』で上村氏・弓削氏との合作を経験。この時上村氏の音楽性に大きな影響を受けたようだ。その影響は自ら認めるところでもあり、『ヴィマナ』ではド直球のディスコフレーバーに載せて、泣きのメロディを繰り広げた。ロックテイストを残しつつディスコビートを用いる上村氏とは異なる、脂の乗った東亜ディスコが富沢氏の持ち味だ。

さて、ここまでのサウンドスタッフは、東亜の伝統にのっとり、プログラマー兼任だった。しかし以降は分業化が進む。初のサウンド専任として採用されたのが鷹嘴智玲氏だ。『洗脳ゲーム TEKI・PAKI』で見せた豪快なインダストリアルぶりは、今こそ再評価されるべきものだ。ほかの東亜サウンドとはまるで異質な、鮮烈な個性である。

PCM音源と東亜節の変化

分業化時代の到来と並行して、東亜プランのサウンドハードもまた、次の時代へ突入する。待ち

に待たれた、サンプリング（PCM）音源の導入である。

第一弾となったのは弓削氏の『達人王』だった。『TATSUJIN』を踏襲しながらも、ありったけ重厚に仕上げられたそのサウンドは、それまでの東亜サウンドと一線を画する力強さでファンたちの熱狂を誘った。もっとも、ゲーム自体もまた一線を画する難しさであったため、プレイしながら音楽に酔いしれるのが難しくなったという、悩ましい声もよく聞かれた。

PCM導入第二弾は、上村氏の『ドギューン!!』となる。こちらも過去にないメタリックで派手なロックサウンドが、大きなインパクトをもたらした。ディスコ色は後退し、原点回帰とも言えるストレートなハードロックをメインに、グレードアップを遂げた上村節を炸裂させている。

そして第三弾が、富沢氏の『フィグゼイト』となる。こちらは打って変わって、暗く渋い戦場ロマンなオーケストレイション&ロックとなった。上村氏の影響から脱した個性的な音作りだが、ファンの間では東亜プランらしからぬ作風ということで戸惑う声も多かった。このようにPCMの導入は、「東亜節」と呼ばれた音楽性にさまざまな変革をもたらしたのである。

富沢氏が上村氏の後継者だとすれば、『BATSUGUN』の坂井義達氏は、弓削氏の後継者と言えるかもしれない。計算されたコードワークに基づく爽やかなサウンド展開は、センスこそ全く異なるものの、どこか弓削氏に通じるものがある。次世代東亜プランを担う一翼になるであろう新人だったはずだが、残念ながら東亜プランは『BATSUGUN』の翌年に倒産してしまう。坂井氏と上村氏は後にガゼルで何作品か音楽を手がけているが、そのほかのスタッフは東亜プランの終焉とともに、ゲーム音楽家としての活動をほぼ休止することになる。

わずか十年にも満たない東亜サウンドの軌跡ではあったが、後の時代に残したものは、意外なほど大きい。次ページからのインタビューでは、さらなる詳細に迫りたい。

上村建也 サウンド担当年表

東亜プラン以前

1983? タイチ
（未発売。ロケテストのみ）

1985 リバルス

東亜プラン時代

1985 パフォーマン ※作曲のみ
タイガーヘリ

1987 飛翔鮫
究極TIGER

1989 ヘルファイアー
ゼロウィング
ゼロウィング（PCエンジン版）
※アレンジ

1990 アウトゾーン

1992 ドギューン!!

東亜プラン以降

1996 東亜プランシューティングバトル
※『究極TIGER』アレンジ

弓削雅稔 サウンド担当年表

東亜プラン以前

1982 マリンボーイ

1983 ゾディアック
ホッパーロボ
バスター

1984 ジャイロダイン

東亜プラン時代

1985 パフォーマン ※データ化のみ
タイガーヘリ

1986 ゲットスター
スラップファイト

1987 飛翔鮫
究極TIGER

1988 TATSUJIN

1989 ゼロウィング（1曲）
鮫!鮫!鮫!

1992 達人王

1993 V・V
うそ発見機えんま大王
ナックルバッシュ（1曲）

東亜プラン以降

1999 ギガウイング（1曲）

東亜プラン 元・開発者インタビュー①

上村建也氏

Tatsuya Uemura

PROFILE

東亜プランのシューティングでは『タイガーヘリ』『飛翔鮫』『究極TIGER』『ヘルファイアー』『ゼロウィング』『アウトゾーン』『ドギューン!』の開発と作曲を担当。現在は(有)マジックシード代表取締役。

Interview＝多根清史(フリーライター)、hally(VORC)、山本悠作(編集部)

東亜プラン時代のゲーム開発秘話

Interview＝多根清史(フリーライター)

入った会社がいきなり倒産！ 爽快感を追求した東亜シューティング

――上村さんがゲーム業界に入られた切っかけは？　まず、オルカに入社されたんですね。

上村　はい。当時はゲーム業界というとゲーセンのゲームを作ってる会社しかなくて、ゲーセンは不良のたまり場で社会悪と思われたんですね。それで、ゲーム会社だとオープンにせずに（人材）募集してたんです。もともと私は音楽の仕事をしたくて、レコーディングのスタジオに入社したんですが、当時ようやくプロ用のスタジオにもコンピュータが入り出してきた時代で、今後は音楽もコンピュータかなぁ、と思っていたところで、コンピューターサウンドデザイナーというよくわかんない職種に募集があって行ってみたら、ゲーム会社だったという。

――コンピュータにはお詳しかったとか？

上村　いや、全然知識はないです。プログラムは全く無縁でしたね。

――それから、すぐオルカは倒産を？

上村　正確には、すでに倒産してました。その頃には新宿のNSビルに入っていて、7階のほぼ半分占めてまして、すごくハイテクな感じがしてですね。これは良い会社に入ったなって思ったんですけど、新人研修で一週間ぐらいたった頃に、エレベーターホールから社名が消えまして。あれ？　って思ってたんですけど、社員の方々は何にも言ってくれなくて。同期で今はケイブ会長の高野（健一）氏が「オルカって潰れたらしいよ」って（笑）。

――いきなり波乱のスタートですよね（笑）。オルカ当時、かかわられたゲームは？

上村　高野氏は『バスター』に加わってたんですが、ほかの同期はみんな研修用の『タイチ』ってゲームを作ってたんです。それをクラックスに移った後も継続してまして、最終的にロケテストも出したんですが、商品化はされなくて。私たちの横で『ジャイロダイン』が開発されてましたね。で、『リパルス』開発中にクラックスがなくなってしまって。その時点で、クラックスの数人が東亜プランのソフト部門を立ち上げるということで、僕も勧誘を受けてまして。参加したのは、『リパルス』が完成した後のことですね。

――『ジャイロダイン』もヘリゲームですが、『タイガーヘリ』と関係あるんですか？

上村　うーん、メンバー的な関係は特にないです。ただ、ヘリは戦闘機よりスピードが遅いですし、空中にも止まれるじゃないですか。それで画面がスクロールするシューティングを作るのに適してるな、とは感じましたし、その流れが東亜プランに行ってると思います。

――ヘリは空中で静止も後退もできる乗り物だから、画面が強制スクロールするゲームで

も違和感ない……というわけですか。そこが東亜プランのリアル志向の原点なんですかね。

上村　SFものでなくリアルな戦場を扱ったほうが、特に海外での受けが良いというのもありましたね。

――当時のビデオゲームは、海外市場をかなり意識していた？

上村　無視はできなかったですが、開発者的には国内が最優先でした。国内のユーザーさんと海外のユーザーさんと遊び方が全然違うんで、求めるゲーム性も異なる。なので、当初は海外のほうは国内版ができてから、向こうの要望を聞いて作っていた感じです。

国内ではSF的なシューティングが流行ってましたが、それと差別化という意味は？

上村　特に意識してはないですね。今と違って市場調査とかユーザーの嗜好をくみ入れる姿勢はあまりなかった。良い時代でした（笑）。

――東亜プランの始まりは、東亜企画という会社のゲーム部門から？

上村　そういう形になります。一番メインになってたのが高野さんと、タムソフトの太田（俊昭）さんと野沢さんという方の3人で、弓削（雅稔）さんはほかの会社に移られていたんですが、声をかけて呼び戻した感じですね。

――東亜プランの初期はタイトーさん販売のゲームが多かったのですが、それは『ジャイロダイン』からの流れで？　東亜プランとタイトーさんの最初の仕事は『タイガーヘリ』ですよね。

上村　そうですね。東亜はよくタイトーさんの下請けだったと見られるんですが、ゲームは完全に東亜のオリジナルで、それを持っていって売ってくれないかと。東亜は開発会社だったので営業がいなくて、『ジャイロダイン』の頃からタイトーさんと仲が良かったこともあって。先方からこういうゲームを作ってくれと言われて作ったわけではないですね。まぁ、海外の意見を聞くうえで、タイトーアメリカの話は参考にしました。あと『大旋風』に限ってはタイトーさんからうちの基板に載せてくれ、という形で作りましたね。

――上村さんの東亜でのサウンドデビューは『パフォーマン』ですか？

上村　はい。まだ当時は『リパルス』を作っていて、『パフォーマン』は「音楽だけ作ってくれ」って言われて。でも、ほとんど完成間際にですね、私がバイクで事故って、曲は書いたんだけどデータに載せられなくなってしまって。そこは弓削さんにやってもらった覚えがあります。

――ちなみに東亜プランさんって、バイク乗りの方が多かったんですかね？

上村　えーっ、特に多いわけではなかったと思いますよ。弓削さんは乗ってましたけど。

当時はゲームが好きでゲームが作りたくて、プログラマーになったり会社を興したりされた方も多かったと聞きます。

上村　ゲームが作りたくて東亜に入ってくる、というのは東亜プランの名前が周知されてきた頃の、もっとあとになってからですね。僕らの頃はそういった人はいなかったです。初期の東亜プランはほとんど毎日、誰かが包帯巻いてるみたいな会社でした（笑）。

やんちゃというか、かなり体育会系の会社だったのでしょうか。

上村　体育会系です。僕なんかは止めるほうで（笑）。たぶん血の気が多いのはオルカからだと思うんです。

――『タイガーヘリ』のボンバーというシステムも、血の気が多いシステムな気がします。

上村　仰るとおり（笑）。

ボンバーって、初心者救済措置とか、使わずタメてスコアを稼ぐ観点でゲームバランスを狙ったものではなかったんですか？

上村　当初は救済措置とは意図していませんでした。

――ゲームバランスどうこうじゃなく、バーン！　と爆発するのが気持ちよかったから？

上村　そういうノリです。ボンバー（ボム）に対する価値観は最初「攻める人が使う」と考えていたんですが、結局うまい人は使わないので、そこで価値が逆転してしまったようにも思います。ボムを使わずステージクリアするとスコアが増えるのも、よくボンバーを使わずゴールできたね、というご褒美の気持ちだったんです。

――思惑とは違った解釈が生まれた？

上村　そうとも取れますね。思わず緊急回避として使う人が多く、使わずにどこまで行け

るかという風習が広まったと思います。

――リアル志向でありつつ爽快感を追求されてたんですね。

上村　爽快感はまず第一です。当時はよく「がむしゃら」という言葉を使っていましたね。

――東亜に入ってからどんどんプログラムの腕も上げられたわけですね。

上村　それがメインの仕事だったので（笑）。企画と言っても、作りたいものを作っていただけで、プログラムが仕事のほとんどでした。

――でも、プログラマーがサウンドまでやるのは東亜さんならではですよね。

上村　東亜プランってあまりサウンドを重視してなかったから、サウンドは片手間みたいな感じだったんです（笑）。ハード的にも他社さんに遅れをとってましたし、コスト重視でサウンドはおまけ。

――それは衝撃ですよ（笑）。上村さんと弓削さんがコンビを組まれて「東亜節」と呼ばれる作風が生まれたんですよね。

上村　それは単純に人手の問題で（笑）。ゲームが完成してから作り出そうかという感じなんで、2人いるんだから手分けして作ろうかというレベルの話です。

――ゲーム進行とサウンドがシンクロしていたのも、プログラマー兼作曲者だったから？

上村　うーん、弓削さんは曲のイメージを意識して画面を作られたところがあったんですけども、僕は戦場というシチュエーションだけを考えていましたね。ノリが良くて、ちょっと鼓舞されるような曲調ということで。そういう曲を何度も聴いてると、洗脳されてすごく合ってるように思える（笑）。ミスしたときは、戻り（復活）システムなので、ずっと同じところばかり聴かれますし。

――思い出に残ってる曲は、いつもミスしていた場所という（笑）。

上村　ええ。ループの時間も短いですから、頭にこびりついてるんだと思います。まぁ僕自身が、耳につくメロディを作ろうと意識してましたんで。それで余計に洗脳効果が高かったんでしょうね（笑）。

メガドライブ重視路線、衝撃の真相！復活パターンへのこだわり

――『タイガーヘリ』から『飛翔鮫』、『究極TIGER』と縦シューが続きましたよ。

上村　ずっとシリーズという見方をされているんですが、別にそう思って作ったわけではないですね。確かにどれも縦シューで、ボムは継承してるんですけど。

――ユーザーの声を反映されたことは？

上村　こう言うと極論ですけど、あんまり重視はしなかったですね。手紙で頂くこともありましたが、それは本当にコアなユーザーさんなんで、本当に多くの人がそう思ってるかどうかがわからない。惑わされないように注意しよう、という気持ちはありました。

――そうは言いながら『究極TIGER』はボムの無敵時間が長くなったり、サービス意識も感じますよね。

上村　どんどん派手に爽快に、武器がインフレ化していきましたね。それがユーザーフレンドリーな形になったと思うんですが、バランスを取るために敵が硬くなったこともあり。

――パワーアップが派手になる一方で、ハズレの「黄（グロスショット）」を混ぜたのは意図的なんでしょうか？

上村　いや、後ろを撃てるのは使い道があるだろうと。結果的にハズレだって言われましたね。よく色が変わって、（一番使える）青の次に黄色を持ってきたのはわざとかと（笑）。そんなことはないんですが、結果的にゲーム性になりましたね。

――あの頃は他社さんのゲーム同士が影響されることがあったじゃないですか。『魔界村』のハズレ武器を意識されたのかなって。

上村　それはないです。アイテムも（プレイヤーから）逃げてるでしょ？　ってよく言われるんですけど、それは意識してません（笑）。

――『究極TIGER』は多くのハードに移植されました。家庭用に重きは置かれた？

上村　家庭用移植は東亜プランの会社方針としては全く重視してなかったですね。第一に、アーケードでないと目指すシューティングの面白さを出せない。もうひとつは、アーケード向けの開発に専念していたので、いろんなハードに対応しきれなかった（笑）。だから自社では、アーケードと同じCPU（68000）

を使ってるメガドライブしかやってない。

――それでメガドライブの移植が目立った。

上村　そうですね。『TATSUJIN』でも、横画面に縦画面を収められなかったので、強引に画面の上下を切ってましたけどね。それは単に技術力がなかったんです。今だから言える（苦笑）。でも、家庭用の「立ててる」画面で縦シューをやるのは、東亜の面白みを出せないという思いはずっとありましたね。

――なるほど、昔のゲーセンはテーブル筐体で画面が「寝て」ましたよね。

上村　だからゲーセンでも、筐体がアップライト（ななめ）になった時点で、かなり東亜シューティングの面白みがなくなったと思ったんですよね。テーブル筐体で、敵と自機が一直線で見える状態でゲームをやるのと、上と下を眺めるのでは、全然縦シューの遊び方が違う。東亜プランの皆がそう思ってたわけじゃなくて、僕がそう思ってたんですけど。

――僕が東亜プランに入門できたのはメガドライブの『TATSUJIN』だったんですよ。アーケード版はどうしてもハードルが高くて。

上村　結果的にハードルが高くなってしまったんですけども「これ、クリアできるか！」ってゲームにするつもりはないんですよね。シューティングってややこしいルールがない、誰でもできるゲームっていうのが根底にあって。サラリーマンでもすぐに遊べるジャンルだと思っていて。それがどんどんどんどん難しいマニア向けになって（笑）。結局、自分らで首を絞めてしまったんでしょうね。

――それで家庭用に移植された時、ちょっと難易度が下がってたんでしょうか。

上村　下がってました？　アーケードとはスタンスが違ったので、製品を買ってもらったお客さんには十分遊んでもらおう、という気はあったと思いますけどね。

――それまで縦シューばかりでしたが、横シューの『ヘルファイアー』が出ましたよね。

上村　あれは人気シリーズになっていた『グラディウス』のようなものを作れ、と言われてですね。僕は横シューが嫌いなんだけど（笑）。『ゼロウィング』は新人研修用として『ヘルファイアー』のシステムを流用したんですが、それで終わってしまいましたね。横シューはどうやれば面白くできるのかがわからなかった結果だと思うんですけど。後に『ゼロウィング』が好きだって仰ってくれるユーザーさんがかなりいましたが、どこが好評だったかよくわからないのが正直なところです。

――『ヘルファイアー』はショット方向の切り替えで、パズル要素が強いですよね。

上村　僕的には縦シューの爽快さとは別のパズル的要素のほうが重要なのかなって。そこに攻略性を見いだしてもらうために強引な作りになってましたね（笑）。

――攻略性を高くするこだわりがあった？。

上村　まぁ、復活パターンですね。「覚えゲー」って言い方が悪い意味で使われることは多いとは思うんですけど、私としては重視していて、やり込んで攻略パターンを見つけた人がうまくなってほしかったんです。武器がインフレ化して、復活の時にいきなり最弱になってしまうので、それでも復活できるように。『飛翔鮫』『究極TIGER』でもよく考えましたね。

――『TATSUJIN』も初めは凄く難しかったんですが、パターン化すれば反射神経に恵まれてない人でも一周できるんですよね。

上村　ええ。反射神経が必須というところはないと思います。まぁ後に、彩京さんが反射神経を試す形を出してこられましたが、これは縦シューじゃないって（笑）。

――彩京弾には参りましたよね（笑）。修行を積めば、誰でもクリアできるラインを目指しておられたんですね。

上村　ええ。それは一番重要なところですね。

先ほど『ヘルファイアー』の話題が出ましたが、PCエンジン版（※1）のオープニングって、裸でシーツにくるまってベッドで寝てる女の子が目覚めて出撃するシーンが出てきますけど、アーケードでやりたかった内容を実現したのでしょうか。

上村　いえいえ、あれはノータッチです！　なのでNECアベニューさんの趣味じゃないでしょうか（笑）。商品として完成してから初めて見ましたからね。最初見た時かなりビックリしましたが「やめろ」とも言えず（笑）。

――事前に知らされてなかったんですか？

上村　聞いてないです（笑）。

※1 PCエンジン版

フェアな感覚への気配り
和気藹々だった東亜ファミリー

東亜さんのゲームは「難しくし過ぎたから易しくしよう」って試行錯誤が感じられますね。『アウトゾーン』も遊びやすくて、東亜が好きになった人も多いと思いますし。

上村　『アウトゾーン』は、任意スクロールという形で、縦シューのユーザーが得意なやり方で進めないじゃないですか。だから、そういう易しめの設定ができたんだと思うんです。縦シューでも、本当はもっと易しくしたかったんですよ。なのでロケテストで出した当初は、結構易しめにしていて。それが一日でワンコインの全面クリアとかすぐ出てくるんで、（難易度が）急激にドーンと上がってしまったんです。

そんな激戦区の中で、わかりやすい派手さを追求されてましたよね。

上村　はい、派手になるのは第一条件ですね。ユーザーさんがコインを入れてくれるのはデモ画面しかないですから。そこで、面白そうだと思ってもらおうと。

――『ドギューン!!』でも、最終面で巨大ロボになったりしますよね。

上村　もともとあの巨大ロボが主人公のゲームの企画だったんですよ。巨大ロボで壊しまくる爽快感を出したかったんですが、作ってみたら全然ゲームにならなくて。で、もったいないから最後だけ出そうかなって（笑）。

――オープニングにロボが出てくるのはその名残なんですね。

上村　ええ。最終面まで見た人はそんなにいなかったので「あのオープニングのロボは何？」って当時からよく言われていて（笑）。

――東亜さんのゲームは難しかったので、後半ステージがあまり知られてないのが惜しい。

上村　まぁ、前半のほうで終わった方々が、その中でそれなりに楽しんでもらえれば、ゲームとしては良かったんじゃないかと思いますけどね。ただ、やられた時ワケがわからなくて「こんなのやらねーよ」って席を立ってしまわれるのが一番嫌だったので、それはないように気をつけてはいました。

――シューティング市場が縮小した背景には格闘ゲームの隆盛がありました。

上村　格闘ゲームを作らなきゃと、会社としては『ナックルバッシュ』を作ってましたね。僕はかかわらなかったですが、ノウハウも全然ないですし……もうやめようって（笑）。

――後期の東亜プランの縦シューは、初期のものとテイストがかなり違いますよね。東亜プランが好きで入社された若い方が中心になってたんですかね。

上村　そうですね、シューティングがうまくて自分でも作りたくて、というのは（今はケイブの）池田（恒基）君あたりかな。

その頃は、若手の方も「シューティングとはこうだ」とポリシーを持っていた？

上村　うーん、明らかに『BATSUGUN』の頃のゲームは僕らが作ってた東亜シューティングとは別モノですよね。弾の数で言うと『究極TIGER』ってそんなに多くないんですよね。いわゆる弾幕シューと呼ばれるゲームは、（自機を狙うのと）関係ない弾もいっぱいあって、全体で美しさを出してるんですね。

――『究極TIGER』の頃から、地上の砲台に近づくと弾を撃たないとか、暗黙のルールが感じられましたよね。

上村　あれはなぜやられたのかがわからない、というのをできるだけ避けるためですね。

その〝フェアな感覚〟が良かったですよね。仕事帰りのサラリーマンや初心者の方にやっていただく気配りがあって。

上村　ありますあります。自分でやって、腹立たしいものは作りません。

――最後に、上村さんから振り返って、東亜プランはどのような会社でした？

上村　まず開発者ありきの会社で、作りたいものを作らせてくれましたね。そういう意味で、凄く楽しかったですね。だから潰れちゃったのかな……。会社組織としても、嫌々で仕事をしてた人はいなかったと思うんですよね。先輩後輩の仲も非常に良かったですし、飲み会や社員旅行に行きたくないという人もいなかった。みんな和気藹々としていて、非常に居心地が良かったですね。本当なくなって残念です。普通の会社ではストレスがたまる（笑）。そんなわがままな人ばかりがいた気がします。

音楽家としての過去と、これから

interview=
hally
(VORC)

ロック色の強いご楽曲が多いですが、音楽的なルーツはどのあたりになりますか？

上村　ジャーマン系と北欧系ハードロック、あと四畳半フォークと60～70年代歌謡曲。たぶん僕には哀愁メロディが重要で、いずれもゲーム音楽を作るうえで根底になっていると思います。

――比較的後期の作品にはディスコの影響も見られるように思いますが、そのあたりは？

上村　ユーロビートも好きでした。ユーロビートって言っても、あの頃のものは今と全然違って、ちょっと哀愁のあるメロディがディスコビートに乗っていて、その組み合わせがとても好きなんです。ゲーム音楽ってずっとループされるので、そういう意味ではディスコのノリと変わらない。そこに哀愁のあるメロディを乗っけると、自然とユーロっぽいサウンドになるのかなと。

――初めて作曲なさったのは、いつ頃ですか？

上村　アコギで四畳半フォークをやってた高校の頃に少しだけ。でもそれは誰にも聴かせていません。人に聴かせることを意識して作ったのは、ゲーム業界に入ってからですね。

――東亜プラン以降も音楽活動は続けておられますでしょうか？

上村　東亜プランの後に入ったガゼルという会社で『東亜プランシューティングバトル1』（プレイステーション）収録の『究極TIGER』アレンジをやったのと、『THE LUNATIC 鋳薔薇』（攻略DVD&CD）で『鋳薔薇』リアレンジをやっただけですね。趣味として音楽を作っていきたい気持ちはずっとあって、音楽ソフトなんかも買い込んではいるんですけど、全く使う時間がなくて。最近だと『VOCALOID 2 初音ミク』を発売されてすぐ買ったんですけど、まだ封も開けてないという（笑）。

今度ぜひギターを弾いてほしいという声もあるので、それを切っかけにまたバンドをやってみたいなぁとは思っています。いや、本当にできるかどうかわかんないですけど！

――東亜プランの前のオルカでは、「コンピューターサウンドデザイナー」としての求人だったそうですが、それがなぜプログラマーとなってしまったのでしょうか？

上村　入ってみたら、研修の段階からプログラマーで、サウンドは全く関係ありませんでした。そもそもオルカはサウンドにあまり力を入れていない会社だったのに、なぜサウンドで募集していたのか、今でも謎ですね。

――サウンド面における初仕事は、どの作品になりますでしょうか？

上村　研修作の『タイチ』**（※2）**です。あれでいろいろと試行錯誤しましたね。当時はPSG3音しか同時に出せなくて、うち1音は効果音のために空けておくので、2音で楽曲を作ってました。あとはノイズがありますけど、ノイズでスネアドラムみたいな音を出すっていう手法を、その当時まだ誰も使ってなかったんです。『タイチ』でそれをやって、「俺が最初だ！」なんて自負があったりしたんですけど、結局市場に出てないんですよね。

――次が『リパルス』になるわけですね。ジングルなどに、すでに上村さんらしさがにじみ出ている一作だと思うのですが。

上村　ジングルで三連符のブギリズムやってますね。でも音を作っていた記憶があまりないんです。効果音にしても、もともとあまり得意ではなく、音符をぐちゃっと並べて「あ、こんな音が出た」とかやってたので、全然サウンドをやった実感がないんですよね。

音楽らしい音楽が入ったのは『パフォーマン』からですけど、せいぜい8小節でループするような曲なので、これで「音楽作りました」なんて口幅ったくて言えないです（笑）。

――「音楽を作った」と自負できるようになってくるのは、どのあたりからでしょうか？

上村　やはりFM音源が出てから……となると『飛翔鮫』になるのかな。まあFMが出てからも、2オペ**（※3）**だった頃は、非常に作りにくかったですけどね。僕の曲はバンド構成を意識しているので、音源がプアだと、それっぽくまとめるのにとても苦労するんです。

――ギター少年だったのに、作曲は鼻歌と音符取り用キ　ボードでやっておられたという

ことですが、これはなぜなんでしょうか？

上村　ロックギターにはミュート音っていうのがあって、それがないと特有のノリが全然出せないんですよ。ところがゲームのハードウェアでは当初、それが出せなかったので、ギターを使うのははなからあきらめていたんです。

――『タイガーヘリ』『飛翔鮫』『究極T－GER』……と、東亜プラン初期には弓削さんとの合作が続きましたが、上村さんのメロディ中心で攻める個性と、弓削さんのコード中心で攻める個性が、うまくひとつの場にまとまっていた印象があります。

上村　うーん、そう言われても、全く作風が違うので、よくわからないんですよね。

――少なくともリスナーは、お二人の個性のぶつかりに違和感を覚えてはいなかったと思うんです。共同作曲の場合、それぞれの役割分担はどのように行われていたのでしょうか？

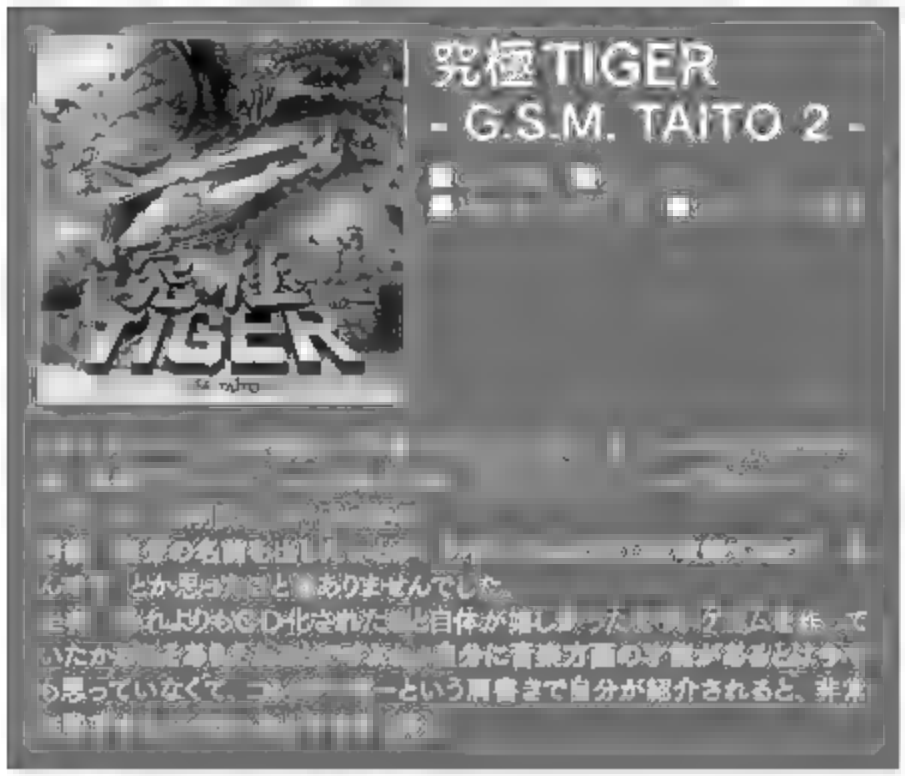
上村　役割分担というのは、特に意識していなかったです。ただ弓削さんがサウンドドライバを全部作っていて、一応サウンド陣のトップではあったので、立場としては弓削さんがメインなんですね。そこでBGMにバリエーションをもたせるために、僕が何曲か書くというのが、基本的な流れでした。

――「東亜プラン節＝特徴的なベースライン」としばしば言われますが、実際のところ、ほとんどのご楽曲はワンノートベースやオクターブベースとなっており、むしろベースラインはとてもシンプルなものでした。

上村　確かにオクターブベースは多用していますね。それが東亜節ですよねと言われればそうかなと思うところもあるんですが、ほかのメーカーさんでも使っていますし、そう言われるたびに「うーん」と思ってしまいます。

僕の場合は結局、音源がプアだった時に、広い音域をひとつのチャンネルでカバーするためにオクターブベースをやってみたところ、ノリが良くなったので、それをずっと後まで続けただけなんですけどね。

――「究極T－GER -G.S.M. TAITO 2-」が発売され、ご自身の楽曲が初めてCDになった時のご心境は、いかがでしたでしょうか？



上村　とても嬉しかったですね。もともとサウンドエンジニア志望ではありましたけど、作曲したり演奏したりするほうで名前が出ることになるとは夢にも思っていなかったので。

――そこからサントラCDリリースがどんどん重なって、東亜プランの音楽ファンも増えていったと思うのですが、当時の他社のように「音楽バンドを立ち上げて活動しよう」という企画は持ち上がらなかったのでしょうか？

上村　ありました。「やりたいやりたい」って皆言ってたんですけど、機会がなかったというか、引っ張っていく人がいなかったので、実現しなかったです。もし可能であれば、これから先にでも何かできるといいんですけど。

――ちなみに当時、他社のゲーム音楽は意識しておられましたでしょうか？

上村　たとえばコナミさんは、質が高くて追いつけないなと思っていましたし、セガさんのフュージョン系は個人的にも非常に好きでした。でも、だからといって「東亜プランもこうしたい」というところにつながったわけではないです。我が道を行く……といえば格好いいですけど、我が道しか行けなかったんだと思います（笑）。

――FM音源やPCM音源といった新型ハードウェアの採用で、東亜プランは他社に一歩遅れをとっていました**（※4）**。そこにもどかしさや苦しさはありましたでしょうか？

上村　バンド構成で作っていると、なかなか納得できるものにならなかったのもあって、

※4 他社に一歩遅れをとっていました

音源を良くしてほしいとはずっと思っていたんですよ。でも会社的には、そんなのどうだっていいという扱いだったんで（笑）。CDになって音楽の人気が出たとしても、ゲーム本体に比べたら利益はわずかですし、実際いくら入ってきていたのかもわからないですから。

――FM音源は難解なものですが、使用方法はすんなり習得できたのでしょうか？

上村　いや、あれはもう試行錯誤の賜物です。音色作りのコツをマスターできた気は、最後までしなかったですね。結局適当にいじってみて、出た音が面白ければ使ってみるという、そんなレベルでした。

――ずいぶん尖がった音が目立っていたと感じますが。

上村　尖った音は意識的に出しています。ゲームセンターの筐体は、そうでないと音楽が耳に届かないので。

――打ち込み技術的にはシンプルな曲が多かったと思いますが、ソフトウェア的に、あまり凝ったことはしにくかったのでしょうか？

上村　いや、そんなことはないですよ。サウンドドライバは結構高機能なものだったと思います（**※5**）。もちろん初期の頃はそうでもなかったですけど。ただその機能を採用するかどうかは、曲を作っている人それぞれですね。実際FM音源らしいビブラートとか、東亜の音にはあまりないですよね。

家庭用移植では、音楽が大幅に改編されることもしばしばでした。たとえばメガドライブ版『ゼロウィング』では、岩垂徳行さんがバンド色の強いアレンジを加えたり、メガドライブ版『スラップファイト』では、古代祐三さんの個性的な楽曲が多数追加されたり……（**※6**）。こういった移植には、どのように関与しておられましたか？

上村　東亜プランのブランドで出している家庭用はしっかりチェックしていましたが、ライセンスアウトのものについては、ほとんど「好きにやってください」という感じでした。

――東亜プランの「一本気な勇ましさ」とでも言うべき音楽スタイルは、後のシューティングゲーム音楽に少なからず影響を及ぼしていると思います。

上村　そうなんですか？　たとえばコナミさんとかセガさんのゲーム音楽って、単体で聴いても楽しめるじゃないですか。でも僕がやってきたものって、ゲームから切り離して聴くとすごくショボくて寂しくて恥ずかしいんですよ。東亜プランって、技術レベルからいうと決して高くない会社だったと思うので、今までずっとファンがついてくれているというのが自分自身信じられなくて、熱い思いでいっぱいです。「一本気」と言われましたが、それしかできなかっただけですから。

――ゲームと一体で初めて評価されて然るべき音楽になる、とお考えなわけですね。では最後に、上村さんの音楽を聴いて育った世代に、何かメッセージをお願いします。

上村　好きなようにやってきた音楽を、結果として多くの人に認めていただけました。今の時代って、いろんな柵があって、なかなかそんなふうにはものを作れませんが、好きなように作ってないと、仮にそれがヒットしたとしても「自分の音楽だ」って胸を張って言いにくいと思うんです。だからみなさんにも、自分がやりたいスタイルを持って、わがままを言って進んでいってほしいなと思っています。

※5 サウンドドライバは結構高機能なものだったと思います

※6 家庭用移植では（中略）個性的な楽曲が多数追加されたり

東亜プラン 元・開発者インタビュー②

弓削雅稔氏

Masahiro Yuge

PROFILE

東亜プランのシューティングでは『スチップファイト』『TATSUJIN』『ゼロウィング』『鮫 鮫 鮫・』『達人王』『V・V』などの開発と作曲を担当。現在は、(株)パオン東京開発部ゲーム企画セクションに所属。

Interview＝多根清史(フリーライター)、hally(VORC)、山本悠作(編集部)

東亜プラン時代のゲーム開発秘話

interview＝
多根清史
(フリーライター)

『ゼビウス』に学んだ東亜シューティング

――弓削さんがゲーム業界に入られた切っかけは、どういった感じだったのでしょう？

弓削　自分が社会に出る前、何をやろうかと考えた時、この先なくならないものを選ぼうと考えたら、コンピュータ関係だなと思っていたら、プログラマーやハードウェアの技術者を募集してる大きな広告があって、それがオルカって会社だったんです。この会社は大きくて良さそうだなって。最初はゲームを作るってことを知らなかったんですよ。入社して2週間ぐらい研修を受けたあとに、今はゲームが儲かるから、ウチの会社はゲームを作ってると。でも、ゲーム以外に何もやってなくて（笑）。

その前にコンピュータを学ばれていた？

弓削　いえ、ズブの素人です。ハードウェアとソフトウェアの違いもわからなくて、面接の時にどっちがやりたいですか？　って聞かれて、「どっちでもいいです」って（笑）。

――シューティングはやり込んでました？

弓削　ええ、遊んだりはしてました。当時だと『ギャラクシアン』とか、古くは『スペースインベーダー』とかも。シューティングというよりもゲームが好きでしたので、小学校ぐらいの頃から。当時はアメリカから輸入されたフリッパーゲーム（ピンボール）が主流だったんですけど、それを毎日のようにやって親に怒られましたね（笑）。

全く知らずにゲーム会社に入社されたのは、不思議な縁ですね。

弓削　音楽もそうですね。子どもの頃からピアノを習ってましたし、音楽は趣味であり親しみもあって、それをゲーム業界に入って仕事にできて、運命的な巡り合わせだったかなと。それから、ずっと離れられなくなって。

――オルカ時代はどんなゲーム開発を？

弓削　最初に作った駄作がですね（苦笑）「マリンボーイ」（※1）という下にスクロールして潜っていくゲームで、海なので色が真っ青なんですが、開発中に見てるうちに具合が悪くなってきて（笑）。ほかは『ホッパーロボ』『ネットウォーズ』『ルーパー』『バスター』ですかね。

――オルカから東亜プランに移られる前に、別の会社におられたんですよね。

弓削　それもゲームを作る会社です。MSXのゲームを開発してましたね。

――東亜プランに誘われて上村さんと合流されて最初にかかわったのが『パフォーマン』？

弓削　『パフォーマン』のプログラムと、サウンドも上村さんの引き継ぎを少々やってます。

――上村さんがバイクで事故られた時ですね。弓削さんもバイクで走られていたと上村さん

※1 マリンボーイ

に何ったのですが、お二人のバイクのスピード感がシューティングにも影響を？

弓削　まぁ、全然関係ないですね。バイクもシューティングも、共通するところは、「命懸け」でやってるところ（笑）。

――命懸け、生きるか死ぬかの境界線ですね。

弓削　オルカって会社でも、給料がまともに出たことがなくて（笑）。とにかくヒット作を出して、食べられるようになりたかった。

――『タイガーヘリ』や『究極TIGER』は大ヒットとなりました。インカムが良かった時のお気持ちは感無量でした？

弓削　ええ、ロケテストに出して百円玉が積み上げられてるのを見た時、本当に嬉しかったです。お金より、これだけプレイしてもらったんだ、（プレイヤーが）振り向いてくれたってことが。その日はスキップして会社に帰りましたね。

――自分の作品が認められた！　という感動ですね。

弓削　ええ。それまではゲーム業界でゲームを作ってますと言うと、わかってくれない人が多くて「会社に遊びに行ってるんですか？」と言われたり（笑）。いつか認められたくて。

――東亜プランさんの社内は「壊す系」というか体育会系の雰囲気があるのでしょうか？

弓削　それはオルカ時代からですね。暴れん坊が多かったんですよ。戦うプログラマーですね。命懸けてますから（笑）。

――社員レクリエーションのキャンプで、男性社員は全裸で川に飛び込んだという話を聞いたのですが……。

弓削　そんなのは日常茶飯事です。東亜プランでは、みなさん控えるようになって（笑）。

――東亜プランはどんな会社でしたか？

弓削　仲間意識がすごく強い会社だったので、同じ船に乗っている感じが強かったですよね。仕事するのも遊ぶのも、いつも一緒なんですよ。東亜プランが儲かったときは、週6回は飲みに行ってました（笑）。一日2時間くらいしか寝ないのを1年くらい続けまして。

――遊ぶのも命懸けなんですね（笑）。そこが東亜プランのワイルドさと思うんですが、『スラップファイト』は逆に緻密な作りでした。

弓削　細かいところにこだわりましたね。「隠し」を主体にしたゲームを作ろうというコンセプトがあったので、「隠し」をたくさん入れようと。（販売元の）タイトーさんにサービスして「インベダ」ってキャラも入れて（笑）。

――あれも難易度を左右するほど攻撃力が上がったり、サービスが凄かったですよね。

弓削　やっぱり、（遊んで）スカッとさせたいって思いが根底にあったので。細かい仕掛けは入れてるんだけど、それを知らなくても遊べるゲームにしたかったんです。

東亜プランのシューティングは難しいながら、ちゃんと練習すればクリアできますね。

弓削　死んだときに「何で死んだのか？」って納得がいって、「次はこうすれば良いんだな」って思わせるように作ることを目指してました。その辺は、『ゼビウス』に学んだことが多かったと思いますよ。『ゼビウス』って計算されたスピード感だったり、ここまでスクロールしたら、こっちに移動しないと、とか工夫されていて、かなり参考になりました。ただ、それによるじれったさをどうすれば解消できるのか？　といろいろ考えましたね。それで、精密射撃でなくてもドカーンと当てられるようにしたのがボンバーでした。

――最近のシューティングはボンバー（ボム）って緊急回避用に用意されていますよね。

弓削　そうですね。『タイガーヘリ』や『究極TIGER』の頃は攻撃的な武器として使ってほしかったんですが、それが初心者の救済になったのは、逆に良かったかなって。

『究極TIGER』の名前はプログレバンドから

――東亜プランのシューティングで、どれが一番売れたんでしょう？

弓削　『究極TIGER』でしたね。ただ、コピー基板が相当出回って。それでダメージがあったにしても、やっぱり一番売れました。

――『TATSUJIN』はいかがでした？

弓削　国内でかなり売れたんですけど、海外のほうはあんまり売れなかったんですよ。

――『TATSUJIN』が売れた理由は、ご自分でどう思われます？

弓削　自分はレーザーだと思っていて。作り始めの時、まず最初にレーザーを作ったんで

すよ。このレーザーをメインにしよう、という作り方から入っていったんですよね。

――『TATSUJIN』のレーザーって衝撃的で、画面を覆い尽くす感じですよね。

弓削　当時テーブル筐体だったので、画面を覗きこむように遊ぶじゃないですか。そうすると（レーザーが）5本ぶわっと出たら、はたから見てると、遊んでいる人の顔に青い光が反射して真っ青になる（笑）。あの気味の悪さが、なんか良いなぁって。

――『TATSUJIN』から東亜プランの社名が表に出されるようになりましたね。

弓削　それまではタイトーさんには販売をお願いしていて、『TATSUJIN』を売り始めた頃までは先方の営業の方から「名前を伏せておいてほしい」というお願いがありました。それが話し合いの結果、今後は出していってもよいでしょうってことになって。

――『TATSUJIN』ってタイトルがすごいですよね。当時の東亜プランのネーミングは個性的で神がかってますが、『究極TIGER』の「究極」は、何か由来があるのでしょうか？

弓削　「究極」はですね、まだそんなに流行（はや）ってる言葉じゃなかったんですね。イエス（※2）ってバンドの「Going For The One」ってアルバムの邦題が「究極」だったのを、どこかで使えないかなって思ってたんです。

プログレバンドのアルバムが元ネタ!?

弓削　当時はちょっとパクったみたいで、後ろめたい気持ちもありましたね（笑）。

――そこで弓削さんの音楽のご趣味とゲームとがつながったわけですね。

弓削　ただ、社内で『究極TIGER』で行くぞと言ったら、みんなピンと来てなくて。特に社長は「何でそんな名前つけるんだ？」と。だから「タイガー（ヘリ）が究極になるんですよ、この弾見てくださいよ！」って（笑）。

漢字に英語がつながるのがスゴいですよね。『TATSUJIN』ってタイトルは「上級者への挑戦」という意味を込めて？

弓削　挑戦ではなくてプレイヤーのことを指してます。「達人級にプレイがうまい」ので、貴方はTATSUJINであると。プレイされる方は、自機を自分だと思われていますから。

――漢字をアルファベットにしてるんですね。

弓削　その時は漢字も考えたんですけど、SFものってこともあったので、いろいろロゴを作ってみて。そのサンプルを見た感じだと、アルファベットのほうがいいだろうということで、デザイナーの荻原（直樹）君のデザインでまとまりました。

東亜プランのシューティングって、リアル志向とSF志向の二つに分かれてますよね。

弓削　リアル志向もありましたし、SFものは自由度が高いんで、それはそれでやりたいって人も多くて。『究極TIGER』を作り始めた頃には、もう『TATSUJIN』のデザインを荻原君がこそこそ作ってて（笑）。「SFやりたい」って言ってたんです。で、「ちょっと待ってね、次はSFやるから」と言って。『究極TIGER』が完成する頃には、『TATSUJIN』のイメージは全部できてました。

――東亜さんがリアル志向からSFに作品の幅を広げるうえで、『TATSUJIN』が作られた意義は大きかったんですね。

弓削　そうですね。荻原君の話ばっかりになっちゃうんですが、彼のデザインから刺激されることは多かったです。何の気なしにパッと上がってきた敵キャラがあって、それを見ると、こういうふうに動くんだろうな」と想像してしまうんですよ。「これは丸いから、停止したところで一回転させようか」とか発想が生まれるので、すごく面白かったですね。

その形状から想像して、攻撃方法のアイデアが膨らんでいくという。

弓削　そうですね。この段階で弾を撃ちたいからここに砲台つけて、みたいな話をして。

東亜ゲームは地上物と空中物の配置が絶妙でしたが、調整は時間がかかりました？

弓削　そうですね、開発期間の1／3ぐらい費やしたかもしれないですね。まず「（プレイヤーが）どういうふうに思うかな？」って考えて組んでみて、それを社内の人にフリープレイしてもらって。ただ、お金を入れてない人の意見を取り入れると別モノになっちゃう部分もあるので、プレイ中の様子を見て「どこで死んじゃうの？」って参考にしましたね。

その細やかな調整は、企画した方がプログラムされるメリットですよね。

弓削　よく「職人みたいですね」と言われる

んですけど、本当に光栄です。

――『TATSUJIN』でレーザーが好評だったから、それを受けて『鮫!鮫!鮫!』の画面を覆う火炎放射が生まれた？

弓削　炎はそこから継承されたものですね。実は『鮫!鮫!鮫!』を作る時は本当に悩んだんですよ。「これ」っていう売りをどこに出していけば良いんだって。炎を出したら、もう『TATSUJIN』と変わらないじゃないかと。で、炎の動きをしならせたんです。

――メガドライブ版『鮫!鮫!鮫!』のパッケージ（**※3**）はヒゲ面が強烈でした。

弓削　これは当時、社内では「健さん」と呼ばれてました。高倉健に似てるということで。

――デザイナーさんにも、『鮫!鮫!鮫』の硬派な感じが伝わったんでしょうね。

弓削　そうでしょうね。『鮫』に限らず、硬派なゲームを作りたいという思いが根本にありました。でも、複雑さは表面になるべく出ないようにして、見えない内部で緻密にしてゲーム性を上げようと。

――クルーが出撃を見送ったり、情感もありますね。

弓削　あれは動かしたら面白そうだって感じで、仕事の合間に遊びのつもりで入れまして。

――『ゼロウィング』を開発されている時、作曲に詰まったときは夜な夜な飲みに行ったって話を聞いたんですが。

弓削　本当、よく飲みましたね。とりあえず飲んでみようかと（笑）。「急がば回れ」じゃないですけど、詰まったときは別のことをして頭を休めるのがいいんです。今は会社勤めの人だと難しいですが、当時の僕らは就業中にビリヤードやボーリングに行ったり、映画に行くとか、しょっちゅうやってましたね。

――遊びに行ってるじゃないですか（笑）。電話があると後輩の方々がパチンコ屋に呼びに行ったという武勇伝は本当だったと……。

弓削　最初はリセットするつもりで行ってるんですが、それにハマると熱くなっちゃうんですよね。やめらんなくなっちゃって。

――そんな自由を許す社長も太っ腹ですよね。

弓削　東亜プランって八王子に本社があって、社長はそっちにいたんです。（開発室には）仲間しかいないんで（笑）。

――本当に野放しだったんですか（笑）。

弓削　社長もすごかったですけどね。給料、宅配便で送ってきたり。クレジットカードを渡して「これで下ろしてこい」って（笑）。

――遊びながらも、きっちり納期は守ってた。

弓削　納期は自分たちで決めてるようなものでしたけど、長くかけるのは技術者として恥ずかしい、という気持ちをみんな持ってました。あと、遊ぶときも食べるときも寝るときも、ゲームのことばかり考えていましたね。

――『究極TIGER』のアイテムって、ぐるぐるーと飛んでいくんですけど、あれは昼休みにラーメンを食べに行った時に、どんぶりの雷文模様（**※4**）を見て「あ、これにしよ」と思って会社に帰って入力したんです。

――ええ!? アイテムって、画面内をぐるぐる回って飛んでいて、自機が取ろうとしたら逃げていくじゃないですか。

弓削　逃げてないです。あれは雷文模様を忠実に再現して（飛んで）いるだけです。

――雷文の模様がアルゴリズムに見えるって、一種の職業病ですよね。

弓削　あの頃はほんと、何をしていてもゲームのことばっかり考えてましたね。寝ても起きても。枕元にメモ帳置いて、起きた瞬間に夢で見たことを書いて「これゲームになんないかな」って考えたりして。それぐらい好きでした。

今明かされる？「ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US」の真相

――『TATSUJIN』から家庭用に参入されましたが、一作目から出来が良かったですよね。

弓削　東亜プランも移植を始めたのが、かなりギリギリだったと思うんです。当時は短期間で作ってたので、こんな移植ぐらい一ヵ月ぐらいでできるだろうって。

――メガドライブは移植しやすかった？

弓削　そういう話だったんですけど、実際に作ると大変でした。パレット（色の切り替え機能）が足りなかったり、スクロールものに合わないんですよ。

――『ゼロウィング』も東亜さんがメガドライブに移植されたんですよね。海外版デモの「ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US」と

※3 メガドライブ版『鮫!鮫!鮫!』のパッケージ　これが健さんだ
※4 さんぶりの雷文模様

いう間違った英文はどなたが考えたのですか？

弓削　あれは当時、貿易担当の営業の人がいたので、その人かもしれませんね。海外のお客さんが会社に来て会議をやる機会も多くて、私も出たことあるんですけど、その人の英語はかなりやばかった（笑）。

――謎が解けた気がします（笑）。何ひとつ文法が正しくないのがスゴイです。その頃になると、海外市場は重要になってたんですか？

弓削　アーケードの頃から海外がターゲットで、7割が海外の売上になってました。

作曲とプログラムを兼任する東亜流の作曲

――『スラップファイト』の頃から、プログラムと並行して、本格的に作曲も手がけられてますよね。

弓削　ハードウェアの制限もありますし、自分の思い描いている、たとえばオーケストラのような音は出ない。それをどのように表現するかは、プログラムと音楽を一緒に考えたほうが効率が良かったんです。それが分かれると、そこそこになってしまう懸念はありました。

ひとりの方が作っていて、本編と音楽のテンポがズレない気持ちよさがありますよね。

弓削　上村さんはゲームの中身をそんなに意識しないで、独特のテンポや感情に沿って作られてるみたいでしたけど。自分は、その場面に合うかどうかを結構意識してて。

――弓削さんはピアノが弾けますから、ご自分で弾きながらゲームと合わせて作曲を？

弓削　そのとおりですね。画面見ながら、自分で弾いてみたり。私はピアノでしたが、上村さんはギターがすごくうまいんですよ。

そんなお二人コンビで、熱くて渋い「東亜節」が作られたんですね。

弓削　初めて「東亜節」と言われた時は、それ何なんだろう？　って上村さんと話してて（笑）。自分なりにこういうことなんだろうなと書いて、CDのインナーに入れさせていただいたことはあります。

――『達人王』のサウンドはCDで聞いたんですが、5面って素晴らしい曲ですよね。でも、ゲームが難しすぎて、ゲームセンターで聴けたことがないんですよ（笑）。

弓削　5面の曲、自分でも一番気に入ってるんです。『達人王』のプログラムは私じゃないんですが、難しくて申し訳ないです（笑）。

弓削さんは91年頃からプログラム担当作品が減ってますが、管理職になったから？

弓削　というよりも、サウンドのほうを強化しようかと。坂井（義達）君が入ってきた頃だと思いますが、やっぱりプログラムとサウンドを両方やるのはつらくなってきたかな、と思い始めて。だんだんハードウェアのスペックも上がってましたし、両方はできないんじゃないかと。で、サウンド部屋を作って、そこに籠もるようになったんです。

――あと、弓削さんがサウンドを作られた当時は、東亜作品のサントラCDが出始めましたよね。ご自分の曲がCDになった感慨は？

弓削　ものの凄く嬉しかったですね。ゲームを作るときって最初はサウンドがない状態なんです。それに曲を入れたときの輝きがすごく好きだったんです。それだけサウンドって、ゲームにとって大事なものなんだと。ゲームはサウンドがひとつになった商品という意識だったので、まさかCD化されるとは思わないですよ。それを聴いてゲームのプレイを思い浮かべてくれたら嬉しいなあって。先ほど「達人王」5面の話もありましたが、頑張って、これはいいぞと思って作ってるのに、聴いてもらえないもどかしさがありましたから。

――SE（効果音）も収録されてましたね。

弓削　どういうふうに（曲と）重なるかも、サウンドドライバでコントロールしなくちゃいけなくて、並行して作りました。SEも曲と同じぐらい愛着があります。CDになったおかげで、いろんなところで使っていただけるじゃないですか。いまだにテレビ番組でも使われていて、これだけは自慢できるなって。

東亜サウンドがテレビに！

弓削　使いたくなるのはわかるんですよ。（シーケンサーの分解能を超えて）小刻みすぎて、MIDIの音符では創れない音ですから。当時のアーケード基板だからこそできた音なんです。SEのことでスポットライトを浴びたことって一回もないんですよ。そのお話ができたので、今日は本当に嬉しいです（笑）。

音楽家としての過去と、これから

interview=
hally
(VORC)

幼少期にクラシックピアノをやっておられたそうですね。ベートーベンがお好きとか。

弓削　小学校2年から中学1年まで習っていて、そこから先は趣味で続けていました。ほかには、ベタですけどショパンが好きですね。

――イエスもお好きだそうですが、プログレに向かわれたのは何故でしょうか。ギターも始められたのはその影響でしょうか？

弓削　ロックに行ったのは、ビートルズ世代なのでその影響が大きいです。ギターを弾くようになったのもそこからです。70年代にはハードロックやプログレも幅広く聴いていて、特にイエスの音作りが気に入ったものですから、それを一番愛聴してました。

――しかし、お作りになる曲が決してプログレにならないというのは、興味深いですね。

弓削　何ででしょうね？（笑）「何風にしよう」とか意識して作ったことがあまりなくて。

――初めてのご作曲は、いつ頃でしょうか。

弓削　ちゃんと作品として残る形で作ったのは、オルカに入ってからですね。それまでも何となくピアノで即興のフレーズを作ってみたりしたことはあったんですが、楽譜に残したことはなかったです。

――オルカでサウンドを担当するようになった経緯を教えていただけますか。

弓削　面接の時、履歴書に「趣味はピアノ」って書いたんですよ。そうしたら「じゃあサウンドもやってね」っていう話に無条件でなってしまった（笑）。でも音楽に携われることになったのは、嬉しかったですね。サウンドもやはり、「マリンボーイ」が初の担当作になります。この頃はPSGを使っていて、1チャンネルだけでメロディと伴奏を両方出したりとかしてました。

――東亜プランではサウンドドライバをすべて弓削さんが組んでおられたということですが、ドライバ開発もオルカ時代から？

弓削　ええ。PSGでは大したことできないと言っても、エコー効果の出し方を工夫したりして「こうすればこう音が変わるんだ」という基礎は、あの頃習得しています。作曲するときは、まずドライバの作りに沿ってデータを打ち込んでいくんですけど、途中「こんなことができるといいのにな」と思ったらドライバを改良していくという形でした。

――最初にドライバありきなんですね。バンド編成志向で組み立てていく上村さんとは対照的です。『タイガーヘリ』から上村さんとのコラボレーションが始まりますが、対照的なお二人のサウンドが、うまくひとつの場にまとまっていた印象があります。誰がどこの曲をやるというご提案は、弓削さんから？

弓削　いえ。最初に決めるのは「今回は10曲あるから半分ずつ作りましょう」とか、そんな程度です。誰がどこをとかは細かく決めないんですが、ゲーム開始ジングルやネームエントリー曲は自分の好きなパートなので、毎回わがままを言って作らせてもらっていました（笑）。特にネームエントリー曲を作るのが好きで。シューティングってスポーツみたいに汗かくくらい疲れるじゃないですか。それが終わった後って、安堵感、喜び、悲しみ……と、多彩な表現ができるところなので。

――シンプルなベースラインが「東亜節」と呼ばれたりすることは、どう思われますか。

弓削　僕からすれば、サウンドの容量が少ないので、あまり複雑なフレーズを入れられなかっただけなんです（※5）。だけどずっと同じ音程をリズムよく聴かされると、一種洗

※5 あまり複雑なフレーズを入れられなかっただけなんです

脳的になってしまう。それが東亜節ということになるのかもしれない。東亜節って何なのか、いまだによくわからないですけどね。

――上村さんの曲がメロディ重視な一方で、弓削さんの曲はかなりコード感に重きを置いている印象があります。

弓削　実はそうでもないんですよ。いつもまず、口ずさめるようなメロディから考えるんですけど、それに合うサブ的な音を増やしていくと、だんだんコードっぽくなっていくだけなんです。むしろクラシックやってると、コードで曲は作れないんですよ。「この音とこの音が一緒に鳴っていると気持ち悪いな」って細かいところが気になってしょうがなくて、ちょっとでもそう思うと作り直しちゃう。

――FM音源が導入され、『飛翔鮫』『究極TIGER』と進む中で、ロック色が濃くなっていきます。ギター色全開な曲は全部上村さんかと思っていたんですが、たとえば『究極TIGER』の1面が弓削さんだったり、意外とそうでもないんですよね。なぜ弓削さんもここでロックに大きく舵を切られたのでしょうか？

弓削　ロックはもともと大好きですけど、PSGでは表現しようと思っても、そういうふうには全く聴こえてくれないですからね。FM音源になって少しはギターっぽい音が出るようになったかなということで、やってみました。あと、新しいタイトルに着手するとき、イメージを広げるために何か楽器をひとつ買うことにしていまして、『究極TIGER』の時は、確かギターだったと思います。

――FM音源の習得には苦労なさいました？

弓削　プログラマーでもあったおかげで、そんなにハードルが高かった印象はなくて、むしろ「音ってこうやってできていくんだな」と感心してました。この音源作った人凄いなって。

――他社のゲーム音楽は意識していました？

弓削　ゲーム音楽もほかの音楽も分け隔てなく聴いていました。『グラディウス』のネームエントリーを初めて聴いた時は、凄いなと思いましたよ。でも競争心は全然わかなかったですね。競争心があったら、たぶん上村さんともうまくいかなかったんじゃないかなと思います。お互い刺激しあえる間柄で……。だから曲にダメ出ししたこともないですしね。

――上村さんによると、東亜プランでもやはり、他社のように音楽バンドを立ち上げようという機運があったそうですね。

弓削　実現できなかったのは今思い返しても残念ですね。確かドラム担当がいなかったんです。あと僕がアドリブに弱いというか、綿密な計画のもとにやりたいA型人間だというのも、なかなか動き出せない要因だったかもしれないですね。僕の曲にも、バンド編成のイメージから入ったものがあるので、それについては「気持ちよく演奏してみたいな」とずっと思ってました。

――FM音源やPCM音源といったハードウェアの導入では他社より一歩遅れていたわけですが、そのことでやきもきしたりは？

弓削　早く使いたいっていう気持ちは常にありましたけど、会社の予算とかビジネスのこととか考えて、そんなにわがままは言わなかったんです。だあまり他社に置いていかれると、会社がダメになるっていう意識もあったので、もう待ってないっていうタイミングで、遅ればせながら音源を換えていきました。ちなみに『達人王』でFM＋PCMという構成だったのに、その後の『V・V』でFMだけに戻ったのは、チップの在庫をはきたかったという、完全に会社の事情です。新人チームの作品なので、売れても売れなくてもいい。

だから基板もできるだけコストを抑えましょうという話になって。でも結果的に予想を超えるいいゲームに仕上がったので、サウンドもちゃんとPCM入れておけばよかったな、作った新人たちに可哀想なことしちゃったな、と後々思いました。

――『V・V』は、アドリブ的なソロフレーズが目立つ、それまでにないスタイルの曲が多いですね。音源スペックは低くとも、それに負けるものかという気迫が感じられます。

弓削　そういう曲は、先に伴奏を作っておいて、そのうえでアドリブを何度も弾いてみて、その中からいいものを選んで入れています。この頃にはサウンド専門になっていたので、従来やらなかったことができましたね。

――ちなみに家庭用ハードへの移植では、どの程度音楽にかかわっておられたのでしょうか？

弓削　全体に関与は薄くて、一番深く関わったのはメガドライブの『鮫！鮫！鮫！』です。メガドライブといえばひとつ申し訳ない思い出が……。いつか謝ろうと思ってたんですが、メガドライブ版『TATSUJIN』の音楽テンポが異様に早いことです。セガさんからサウンドの仕様を教えてもらったのが、マスターアップの2週間くらい前だったんですね。そこから大急ぎでプログラムを作ってデータを流し込んだんですが、調整がうまくいかなくて、それであんなことになっちゃったんです。

てっきり、メガドライブ用のアレンジだと思っておりました。『大旋風』の太田理さん、『ヴィマナ』などの富沢敏明さん、『TEKI・PAKI』の鷹觜智玲さん、『BATSUGUN』の坂井義達さんと、少しずつ音楽スタッフが増えていきましたが、この皆様はどのようにして東亜プランに？

弓削　太田さんは初期、まだ5～6人しか社員がいない頃に、募集で来られて。「うちはサウンドで来てもプログラムもやってもらうけどいい？」って話をして、両方やってもらって。サウンドは結構独特なものを作るので、自分は好きですね。けど、シューティングの担当は『大旋風』だけですね。富沢君も似たような経緯です。鷹觜君は、初めてサウンド専門で取ったんだけど、それでも個人授業までしてプログラムを叩き込んだという。本人はすごく嫌がってましたけど（笑）、実際『TEKI・PAKI』ではプログラムを一部担当しています。でも『TEKI・PAKI』のサウンドを聴いた時に、これ以上この人にプログラムをやらせると才能を奪ってしまうという危機感を持ったので、やっぱりサウンドだけに専念してもらいました。自分にはない音を作ってくれたので、そっちのほうが楽しみになっちゃって。坂井君もやっぱりサウンド専門です。彼の時はもう、プログラムやれってひと言も言わなかったですね。

――東亜プランを離れて以降も音楽活動は続けておられますでしょうか？

弓削　匠に移ってから、『ギガウイング』のネームエントリー曲をやってますね。本来サウンドプログラムと打ち込みの担当で、作曲は別にいらっしゃったんですが、ある日その人が曲作りで詰まっちゃったんですよ。で、隣にいた僕が手を挙げて、1曲だけ作らせてもらいました（笑）。以降はそういう機会もなくて、趣味での作曲もしていないんです。片手間では曲作りできないんですよ。やるなら没頭したいんで、仕事を引退したら曲作りに専念したいかなと思ってます。いや、仕事としてオファーがあれば、今でもやる可能性はありますけど（笑）。

最後になりますが、東亜プランの音楽は、ご本人たちのあずかり知らないところで「シューティングらしいゲーム音楽」の規範のひとつになっていたと思うんです。それを聴いて育った世代にメッセージをお願いします。

弓削　僕の音楽はまだ完成してないどころか、入り口に入ったばかりなんで、生きている間に完成形にちょっとでも近づける活動ができたらなと思っています。これまで聴いてくださった人には本当、お礼しかないんですけど、また新しい曲ができた時に聴いて喜んでもらえたら、それ以上嬉しいことはないです。新しいものを作っていけるチャンスがあることを望んで、この先もやっていきます。命は懸けないかもしれませんが（笑）。

東亜プラン
マスコットキャラクター

ピピル人の生態

Text=
冨島宏樹(フリーライター)

独特のセンスが漂っていた東亜プランの作品群。メーカーの顔であるマスコットキャラクターもまた、ひと筋縄ではいかない存在だった。

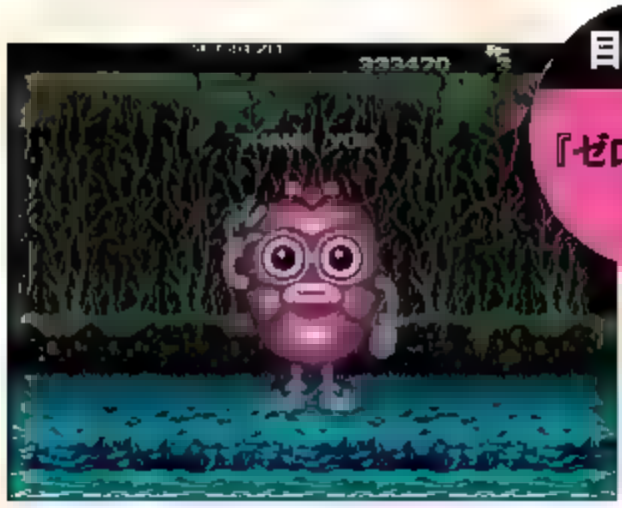
丸くて紫色のアイツはかつて東亜プランの顔役だった

任天堂ならマリオ、セガならソニック。ゲームメーカーには老若男女から愛されるマスコットキャラクターがつきものだが、己の道を突き進んだ、我らが東亜プランはここでもひと味違った。毒々しい紫色のボディにつぶらな瞳、印象的なタラコ唇を備えた異星人。〝カワイイ〟の前に〝キモ〟がつきそうな彼ら「ピピル人」こそが、メーカーを代表するキャラクターだったのだ。

彼らが初登場したのは『ゼロウィング』。4面の惑星アクエスにかつて生息していた異星人として、道中では隠れキャラクター、また4面クリア時とエンディングに現れる。上のメガドライブ版『ゼロウィング』説明書に描かれたピピル人はまだかわいげがあるが、ゲーム本編ではやたらテカテカした姿なうえ、巨大なヤツはいるわ大量に出現する場合もあるわで、インパクトは絶大だった。

こうして鮮烈なデビューを飾ったピピル人は、続いて『アウトゾーン』と『達人王』にも隠しキャラクターとして出現。中でも『達人王』ではインストカードで「達人を超えて王となれ!!」とプレイヤーを鼓舞するまでに出世(!?)した。フレンドリーなのやら高圧的なのやら……。

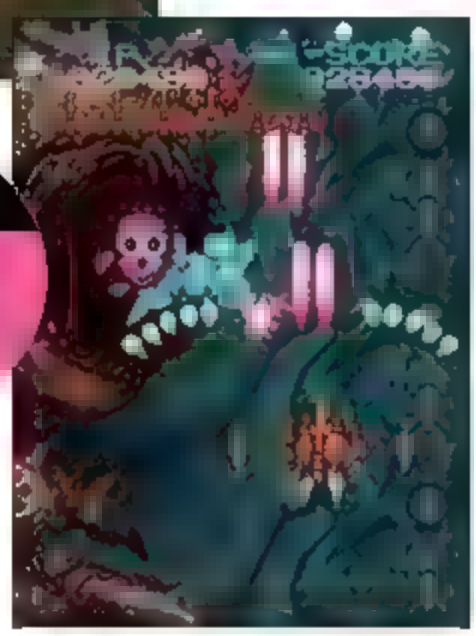
マスコットキャラクターとして着実に出演作を重ねていたピピル人。しかし、彼らの活躍は東亜プランの倒産により、一部が知る程度で途切れてしまった。その後、ケイブの処女作『首領蜂』の2周目クリア時に、自機から落とされるピピル人に似た紫色の生物が確認されたものの、黒い目線が入っていたためその正体は不明である。


目撃例①
『ゼロウィング』4面

4面クリア時にレバーを上に入れていると、巨大なピピル人がお礼を言ってくれる

目撃例②
『アウトゾーン』1面

1面の特定位置を撃つと出現。倒すと5000点。ボスまで連れていけば5000点×8が得られる


目撃例③
『達人王』5面

発見されて驚いている様子のピピル人。画面中を跳ね回りながら多数のアイテムを落としてくれる

東亜プラン特集企画

東亜プランに学ぶべきこと

今だからこそ、遊んだことがないからこそ、東亜プランのシューティングを遊びたい。そこには、シューティングを「識る」側面がある。

Text＝**箭本進一**（フリーライター）

圧縮された歴史　－東亜シューティング－

2012年に東亜プランのシューティングを遊ぶ。それは圧縮されたシューティングの歴史を体験するということだ。

敵弾を消し、強敵に大ダメージを与える「ボンバー」を切り札とし、地上と空中両方の敵をひとつの武器（メインショット）で破壊する。

現在「シューティング」と聞いて連想するものの多くが東亜シューティングに詰まっている。

音楽の世界では数百年前のクラシックや50年前のビートルズが当たり前のように聞かれる。現代音楽の基礎を築き上げたという意義と、古典としての良さが評価されている。

文化の文脈を踏まえたうえでの、理性と感情の両輪による評価。この視点がビデオゲームに存在していてもいいだろう。

ならば東亜シューティングはシューティング界におけるクラシックやビートルズのひとつだ。

源流を探れば、現在の作品への理解も深くなる。

簡単なことだ。たったひとつのショットボタンを押し、目の前の敵を撃ち落としていけばいい。今のシューティングと比べての違和感。それがシューティングの歴史を知っていくうえでの興味になる。

のびのびと飛ぶ自機　－空戦のロマン－

東亜シューティングの自機は遅い。画面が左右にスクロールする作品ではより遅く見える。

遅い自機を大きく動かし敵弾を回避する。これが東亜シューティングの基本スタイルになる。

『鮫!鮫!鮫!』『大旋風』など、プロペラ機が主役の作品と相性がいい。雄大な空をのびのび飛ぶ姿に、飛行のロマンと空戦のリアルが見える。

空戦の鉄則が二つある。真っすぐ飛ばないこと。狙い撃たれないよう、進路を変えること。東亜シューティングにはその両方が必要とされるが、空戦の再現がどこまで意図的なのかはわからない。

ゆっくりとした飛行は、先鋭化しきる前のシューティング事情を象徴しているようにも見える。

高速の狙撃弾　－発明の前夜－

東亜シューティングの敵弾は高速で、自機を狙うものが多い。現在のシューティングに慣れた人が戸惑う点だろう。

ゆっくりとした自機と、これを狙う敵弾で難易度を上げる。そのためには敵弾を高速にすることが効果的だった。作り手は難易度を上げることをゲームセンター側とプレイヤーの両方から求められていたから、敵弾はどんどん高速になっていった。もちろん、自機を狙う以外の敵弾も戦略的に配されているため、東亜シューティングを攻略するためには「アドリブ的な回避」より、「あらかじめ動いて避けておくパターン的な動き」と「弾を撃ちそうな危険な相手の場所を覚えておき、瞬時に破壊する」ことが必要になった。

難しい作品はプレイヤーを鍛え上げ、それに呼応してさらなる高難度化が進行した。

縦スクロールシューティングにおいて、高速の敵弾を使わずして難度を設定するためには、「自機の当たり判定（攻撃を受けるとミスになる場所）を小さくする」「アドリブで避けられ、それでいてプレイヤーをミスさせる密度の高い敵弾」という二つの発明が求められた。

こうした発明の前と後、どちらのスタイルが読者諸兄のお気に召すかは好みの問題となる。

現在のシューティングで主流の、小刻みな移動とは「違う」が「優劣」ではない。

二つの時間感覚　－長さと深さと－

現代のシューティングに慣れた人は、東亜シューティングの時間感覚にも戸惑うかもしれない。両者は共に満足を与えるとはいえ、その物差しには似て異なるものがある。

すでに述べたように、東亜シューティングは自機の移動速度が遅い。加えてひとつのステージが長いから、プレイしたときには長く濃密な時間を過ごしたような感覚が味わえる。初期作品のハイスコアを狙ううえで、最大の敵はプレイヤー自身の生理現象でもあったのだから、その長さがうかがえる。

現在のシューティングは（東亜シューティングよりは）短い時間でハイテンションな緊張感を味わえる。迫り来る敵弾の群れを小刻みに動いて避ける、瞬時の集中が重視される。

プレイ時間の長さがベースとなった満足感を重視するのが東亜シューティングなら、集中の深さによる満足感を重視するのが現在のシューティングと言ってもいいかもしれない。

現在、長く遊ぶゲームと短く遊ぶゲームは完全に分化している。のんびりと遊ぶなら、家庭用ゲーム機でRPGやネットゲームを。気分転換にはゲームセンターでシューティングを遊ぶ、といった具合だ。

しかし、東亜シューティングの最盛期は、こうした分化がまだまだ不完全な時代だったため、長く遊ぶことと集中して遊ぶこと、その両方がシューティングに求められた。後期東亜シューティングの難易度が過酷になっていったのも、こうした時代背景を抜きには語れない。

「違い」であり「優劣」でなく
―シューティングという趣味―

「違い」であり「優劣」ではない。なぜ現代のシューティングがこうなっているのか？　東亜シューティングには答えのいくつかがある。両者を遊ぶことで、シューティング人生はより深いものになる。ゲームを、そしてシューティングを趣味とすることは「違い」を味わい、楽しむことなのだ。

ゲーセン ラブ。

ゲーセン ラブ。

■アーケード ■トライアングル・サービス ■2012年春発売予定

©2012 TRIANGLE SERVICE

3つのゲームモードを搭載し、最大4人同時対戦が可能！ アクションとシューティングの技能を競う、異色パーティーゲーム。

Text＝山本悠作（編集部）

トライアングル・サービス（通称：トラサビ）のシューティングの魅力は、「誰でもわかる面白さが込められているところ」と思う。トラサビの作るシューティングはどれも素朴な面白さがある。語弊があるかもしれないが、「超大作を作る！」という気概よりは、「こんなゲーム考えたんだけど、どうかな？ 楽しい？」と開発者（というか藤野社長）が問いかけてくるような身近さすら感じる。

そんな同社のアーケード最新作『ゲーセン ラブ。』は、なんと最大4人同時プレイが可能なミニゲーム集。「アクション技能検定」「シューティング技能検定」「COMBATZEAL」の3つを収録している。今回は完全新作シューティングとなる「COMBATZEAL」を紹介したい。このゲームの中には5つのステージが用意されている。ルールはすべて異なり、画面はプレイヤーごとに個別に表示される。純粋なスコア勝負もあれば、画面内の敵や障害物が全画面で同期しており、「自分の画面の障害物を撃つほど、相手の画面の障害物が巨大化」「地上物を撃つと、相手の地上物から敵弾が発生」「敵を倒すとすべての画面で同一の敵が消滅し、倒した人にのみスコアが入る」「画面の回転やスピードダウンなど、相手に妨害を加える」などなど、いずれも「ゲームオーバーのないゲームでスコアを競う」という単純明快なルール。ゲーム仲間と小さなゲーム大会を楽しもう！

◎アクション技能検定

敵を倒したり、物を壊したり、ジャンプで足場を渡ったり、ミニアクションゲームを多数こなして、ゲーマー年齢を測定するゲーム。

◎シューティング技能検定

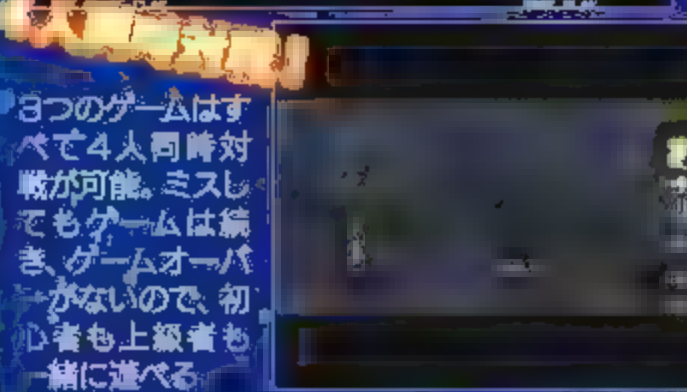
『シューティング ラブ。2007』収録の「シューティング技能検定」の最新版。ミニシューティングゲームで、ゲーマー年齢を測定する。

◎COMBATZEAL（コンバットジール）

地上物にショットを撃ち込むと、相手の画面の同じ地上物からショットが出て、対戦相手を襲う！ 撃ち込んで相手を邪魔しよう。

敵や地上物を壊すと、ほかのプレイヤーの画面では、それらは×印を撃ち返し弾を残して消えてしまう。先に壊さないと稼げないぞ。

★を取ると画面下のゲージが動き、点灯したゲージのパワーアップを使って相手を妨害。画面が回転するROTATEは凶悪！



3つのゲームはすべて4人同時対戦が可能。ミスしてもゲームは続き、ゲームオーバーがないので、初心者も上級者も一緒に遊べる。

哭牙 KOKUGA

3DS

哭牙 KOKUGA

■ニンテンドー3DS. ■グレフ. ■2012年9月27日
■5040円(税込) ■CERO A(全年齢対象)
© Nikkey Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Text＝ジストリアス(フリーライター)

たった一発の弾丸の行方。最新「狙い撃ち系」シューティング

気になることだらけである。現役のシューティングメーカーとして名高いグレフの新作が、戦車が主役のシューティングゲームで、下画面には4枚のカードが並び、極めつけは「自機が画面内に弾を一発しか撃てない」ときたものだ。

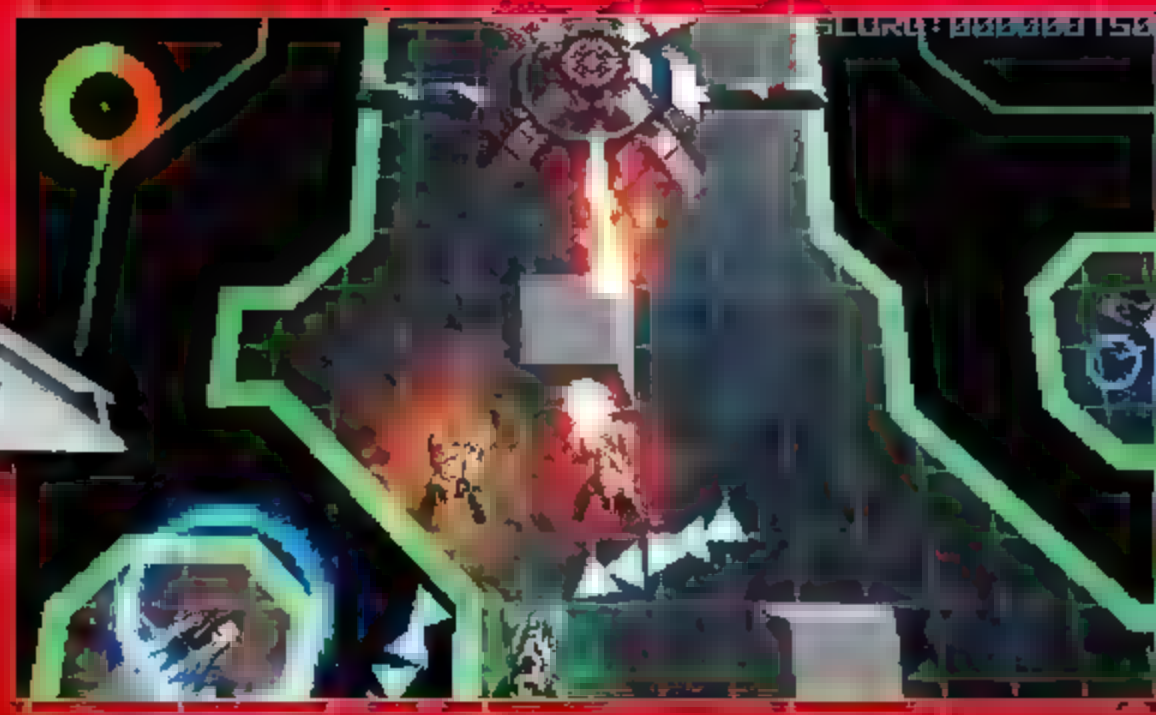
グレフから渡された報道資料に目を通すと、一台の戦車が弾を撃つ写真があった。画面上のすべての敵がこちらに銃口を向けるのに対し、自機はたったひとつの砲身で立ち向かう。この一発しか弾を撃てない戦車にどんな戦いができるのか、筆者にはまだ想像できない。

しかし開発者は語る。「自機の操作性は快適であり、だからこそ『狙って撃つ』という逆の爽快感を体感していただきたい」と。

シューティングの歴史は火力の歴史。昨今ではオート連射もワイドショットも当たり前となり、敵に近づくリスクも冒さず、ボタン押しっ放しで敵をなぎ払うシューティングが主流となった今、弾数に制限を加えられ、弾の一発一発に神経を尖らす「哭牙」によって、我々は本来の射撃能力を、本当の「シューティング」を試されるだろう。

なお、本作のディレクター・井内ひろし氏は、かつてトレジャーにて「レイディアントシルバーガン」や「斑鳩」を手掛けた人物である。両作品とも稼ぎにおいて「狙い撃ち」が肝だったが、本作でとうとうベーシックルールに組み込まれたところに、氏の強いこだわりが見える。

マルチプレイは最高4人まで。オンライン非対応ではあるが、見ず知らずの他人よりも、今日の前にいる仲間と行け。



仲間たちと手を取り合って〈ディーラーの新開地〉

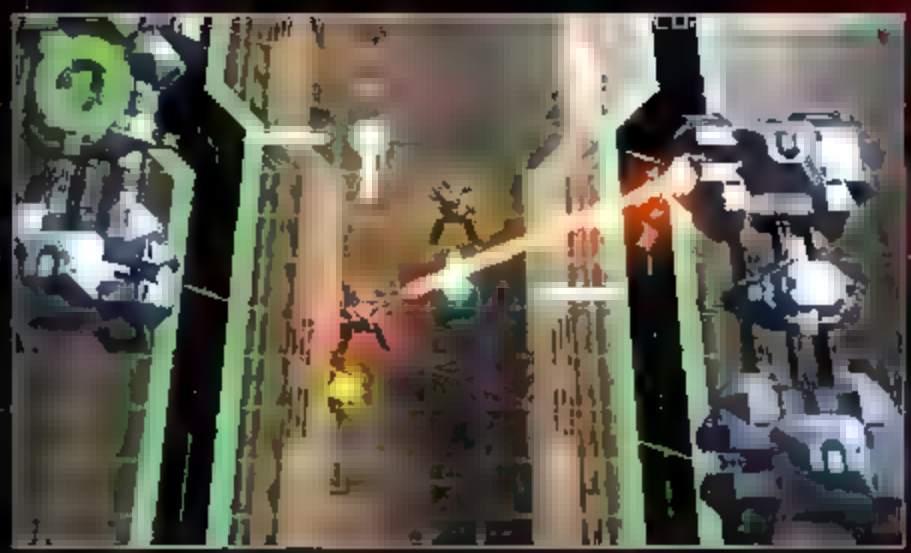
本作でもうひとつ気になったのがコマンドプレイである。元来シューティングにおける多人数プレイというのは鬼門だ。理由は単純で、敵の攻撃が分散してしまい、理不尽なミスが増えてしまう。多くのゲームが人プレイを想定して作られている以上、ハンターンが通用しなくなってしまうのだ。

しかし本作は、マルチプレイの優位性がわかりやすい。画面に一発しか撃てない弾は人数が増えるだけで火力アップにつながり、攻撃範囲が限定されるからこそ互いの持ち場を把握しやすく、また連携も取れる。「2人でも遊べる」ではなく「2人ならより遊べる」のではないか。

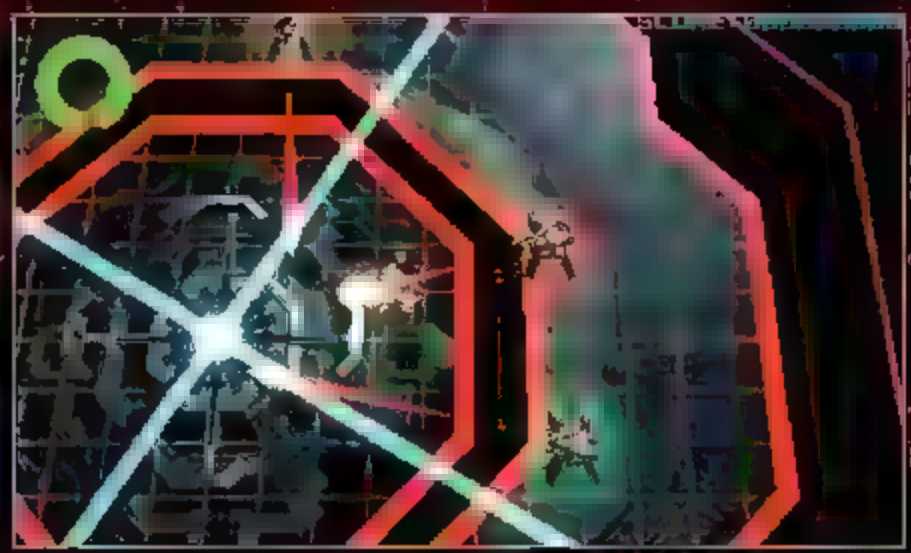
昨今は「モンスターハンター」シリーズなどのヒットにより、プレイヤー同士がゲーム機を持ち寄り、マルチプレイに楽しさを見いだす時代が来た。これをシューティングでやらない理由はない。そして『哭牙』がそれを成そうとしている。

信頼できる仲間と共に、正確無比な砲撃で戦場を練り歩く。大火力の爽快感にとらわれず、またシューティングがマルチプレイでも遊べるのかどうか、『哭牙』が挑もうとしているこの戦いの結末は、是が非でも自分の目で見届けるべきだろう。

「A」から「L」までのステージを起点にスタートし、隣接したマップへ進んでいく。最短なら2ステージでクリアも可能。プレイ時間と難易度はプレイヤー次第

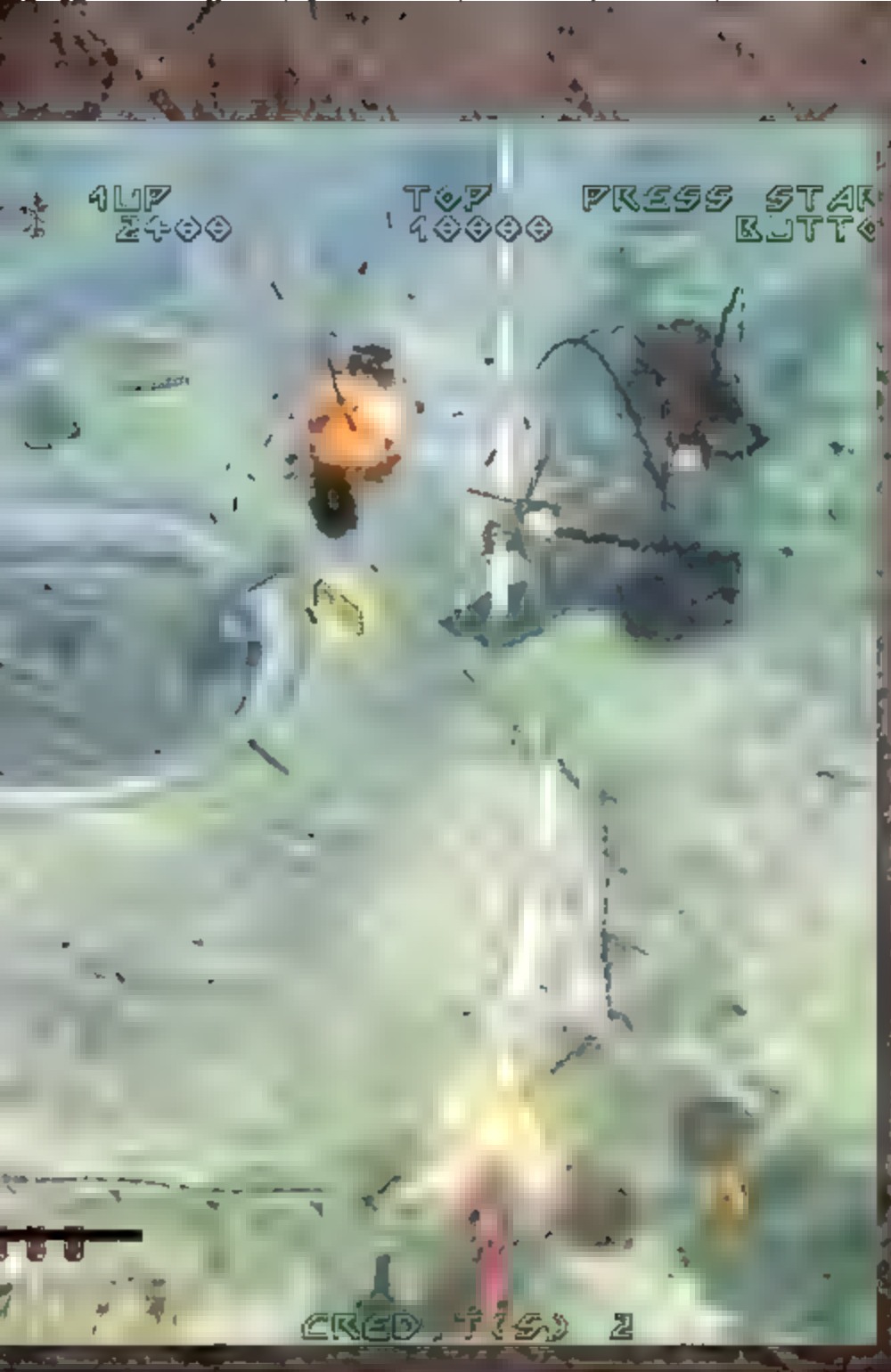


左右から挟み撃ちで襲うボス。どちらを先にたたくか、誰がどの位置に立つか、マルチプレイならではの戦略を構築せよ



仲間を分断するレーザー攻撃。カードの効果には「隣接した仲間を回復させる」といったものもあるので、孤立は危険だ

UNDER DEFEAT HD
PS3
360
アンダーディフィートHD



STORY

大陸を二分する帝国と連邦の戦争が始まってから
既に十数年――
疲弊の極みに達した両陣営は互いに歩み寄り、
停戦の期日を取り決める。
来たるべく停戦の日に向け、
続々と投入される新兵器や試作機たち…
かつてない戦いが、今、始まろうとしている

Text＝ジストリアス（フリーライター）

シューティングで辿う歴史 人類最大の愚行「戦争」

2005年、グレフがアーケードでリリースした縦スクロールシューティング『アンダーディフィート』がHD画質でリメイクされる。長らく埋もれていた本作の復活に、歓喜するファンも多いことだろう。

埋もれてしまった理由は二つある。まずシューティングというジャンルもあってか、アーケードではあまり出回りが良くなかったことと、当時唯一の移植作であるドリームキャスト版はハード自体が生産を終了した末期で、出荷本数も少なく、またたく間に品薄となってしまったのだ。故にこの戦争がいかなるものであったか、プレイ動画などで見聞きすることはできても、実際に体験できる機会は少なかった。

本作で語られる戦争は至って簡素であり、つづられた公式ストーリーや劇中のデモ、そして公式サイトでの解説でも、この戦争の全貌を追うことはできない。

本作の自機でもあるヘリコプターは、厳密に言うなら「攻撃ヘリコプター」と呼ばれる、主に対地攻撃を目的に作られた兵器である。速度では戦闘機に劣るが、地上の人間にしてみれば空からの攻撃は脅威だ。地上からの対空砲火を軽々と避け、眼下を火の海へと変えるプレイヤーは、戦争を始終「見下ろす」形となる。そしてスコアには影響しないものの、敵を倒した数が「推定死傷者」として換算される本作のリザルト画面は、ゲームとはいえ自身の行為が堂々たる人殺しであり、敵が宇宙からの侵略者や悪の軍隊などでない以上、それが本当に正義だったのかプレイヤーに問いかける。

ボタンひとつで放たれる弾丸の雨に撃たれ、次々と撃破されていく敵機。倒せば倒すほど伸びていくスコアと、比例して増えていく戦争の犠牲者。「今吹っ飛ばした敵の戦闘は、一体何人乗っていたのだろうか」などと、普段なら気にならないはずのゲームならではの軽々とした殺傷行為が、次第に重くのしかかる。

特に「FRONT LINE」（最前線）と名付けられたステージ3では、陸空共に激しい戦闘が展開されており、敵も味方も次々に命を散らしていく。画面を横切るように墜落していく戦闘機、戦車同士の撃ち合い。目まぐるしく変化する戦局は、「戦争」の非情さを鮮明に描き出す。

吹雪の中での戦い。環境に左右される視界の悪さは、本作ならではの難易度だ。爆風に揺れる木々と、機体から噴き上がる黒煙は、鉄と血で塗り固められた風景画にも見える

峡谷での水天戦。「空中重戦車」と呼ばれる機体は、自機の何倍もの質量と火力を持ったヘリコプターだった。猛攻をくぐり抜け、分厚い装甲に弾丸を叩き込む。ヤツはまだ落ちない

先手必勝の殺人技術「シューティング」の本質

「サーチ&デストロイ」という言葉がある。敵を索敵し、発見次第速やかに撃破するという意味だ。ほぼすべてのシューティングにこの言葉が当てはまるのだが、本作ほどそれを徹底させたものはそうないだろう。先述の戦争としての過酷さが、ゲーム内容と重なっているのだ。

本作では、「接近した目標に対し、メインショットの一部が対地攻撃に変化する」。つまり対空ショットと同時に対地ショットが装填されている。大多数のシューティングのように、弾をバラまいて戦闘機も戦車もひとまとめに倒せるわけではない。昔、一世を風靡した「ゼビウス」を代表とする、対地攻撃型シューティングの血を受け継いでいるのだ。

対空ショットと対地ショットが自動で切り替わる手軽な方法に進化してはいるが、それでもいかに敵に近づくかといった行動と、速やかに撃に踏み出す決断が問われる。敵の戦力を確実に削ぐ戦略性と、成功した際の爽快感が、脈づいている。

また、本作ではタメ撃ちで発動する、オプションによる短時間での援護射撃や、自機の角度を曲げての射撃などもあるが、原則として直線ショットと射程距離のある対地攻撃で戦場を切り開かねばならない。それは広範囲への攻撃で、画面内を大きく動き回らなくても敵に攻撃を命中させられることが主流になった昨今のシューティングでは、扱われることが少なくなった、シューティングの基礎とも呼べる戦法である。

昔のシューティングには「命のやりとり」が存在していたように思う。ザコキャラの一体ですら、持ちうる最大の火力をもって、明確な殺意で放ってくるショット。それをかいくぐり、必殺の一撃で仕留めていく自機。「殺される前に殺す」のが戦争であるなら、本作が掲げるゲーム性はまさにそれだ。たとえゲームだとしても、その攻撃性は偽りようがない。繰り返される「サーチ&デストロイ」その殺伐として、かつ敵を次々撃破していく黒い快感は、一人殺しが正当化される戦争の狂気にも似て、恐ろしい。ただのシューティングを超えて、戦争を疑似体験させる「アンダートディフィート」。本作の投げかける「戦争」はリメイクという機会も得て、今もプレイヤーに何かを伝えようとしているのだろうか。

縦画面から横画面へアレンジされた新モード

「ニューオーダーモード」を搭載

天翔る鉄騎兵 新たな戦場へ

本作は今回のリメイクにあたって「ニューオーダーモード」が追加される。16：9の画面比率でワイドになった戦場が、HD画面の隅から隅まで展開される。当時から綿密なグラフィックが話題となっていた作品だけに、空間がさらに広げられるのは視覚的にも劇的な変化をもたらす追加要素と言えるだろう。

縦画面シューティングが横画面シューティングへと変貌する。原作の操作性を考えると一見無謀なアレンジにも思えてしまうが、このモードでは「右スティックで旋回操作」という機能が追加されている。広い画面だからこそ、あえて操作を簡略化し、広範囲への戦闘に対応させているのだろう。自機の移動と同時に旋回が発生して攻撃方向が左右に動く、本作独特の操作性が緩和され、初心者にも親しみやすいはずだ。

本作の復活は、往年の名画が劇場のスクリーンでリバイバル上映されるような感激にも近い。入手もプレイも困難だった作品が、より快適な環境で楽しめる。過去の作品だが、本作はその歩みを止めようとしない。

Win
ヴァルヘリオ
■Windows7／Vista／XP ■アイデアストック ■2011年12月29日
■通常版：2480円／限定版：3980円 ※とらのあな専売 ■全年齢
©Elements ©IdeaWork
VALHELLIO

美麗CGを肴に味わえ 得点倍率200倍超の快感

Text＝冨島宏樹（フリーライター）

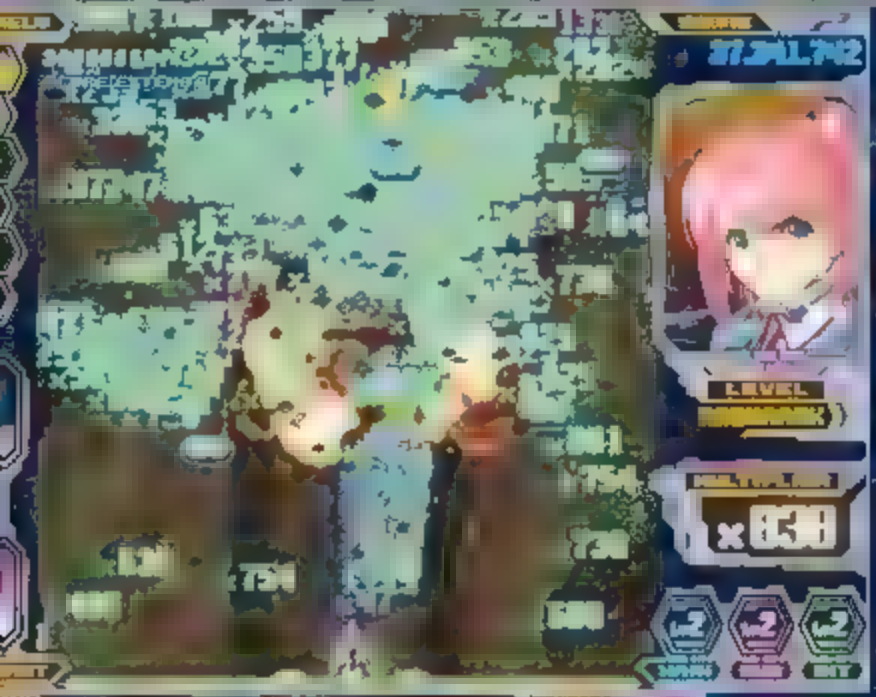
彗星のごとく現れた優しくも本格派の弾幕系

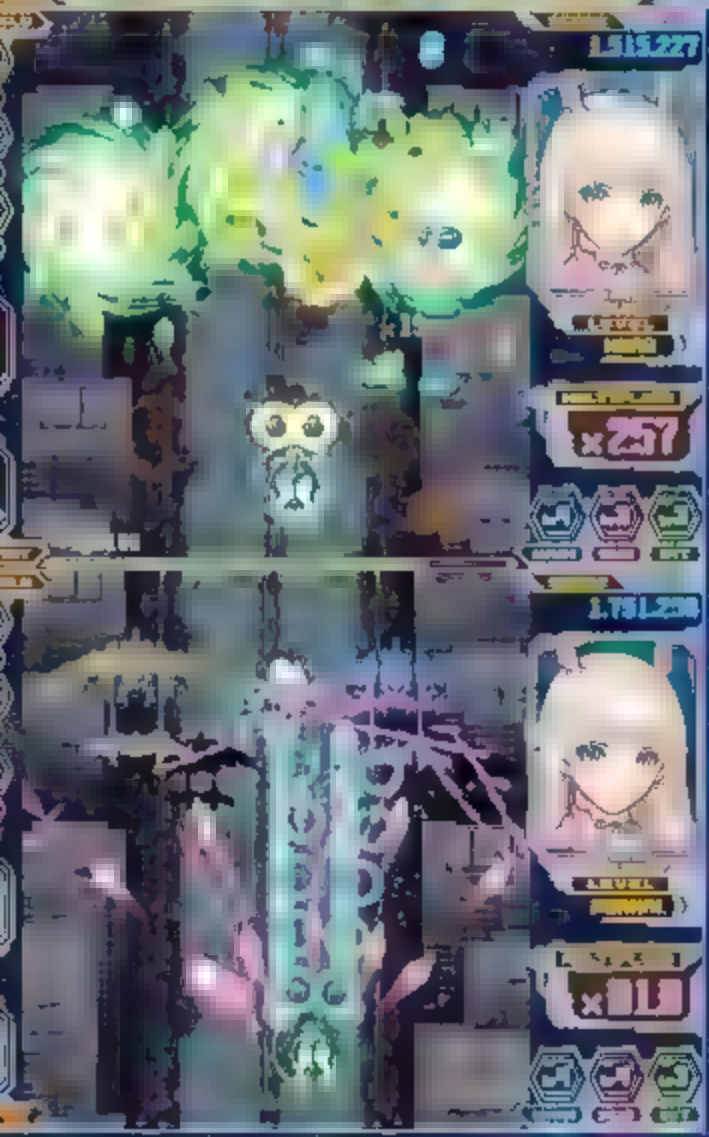
2010年、携帯電話アプリとして配信が開始された縦スクロールシューティング「ヴァルヘリオ」。手軽に本格的な弾幕が楽しめることで、コアな評価を得た作品だ。この冬にはハードを移してWindows版がリリース。家庭用やアーケードのシューティングゲームに勝るとも劣らない作品にまで進化を遂げた。

本作で最初に目を引くのは、やはり華のあるキャラクターたちだろう。「シャイニング・ハーツ」などで知られるTony氏がキャラクターデザインを手がけただけのことはあり、普段シューティングゲームに手を出さない層まで引き込むほどの、強い魅力を振りまいている。

実際、本作はシューティングゲーム初心者でも楽しめるよう配慮されていて、救済措置である「エクスバースト」がかなり強力な性能。使用回数を示すゲージが時間経過やアイテム入手ですぐに回復、さらにはフルにゲージがたまっていれば、被弾しても自動で「エクスバースト」が発動する機能まで完備されているのだ。これは通常のシューティングゲームでいえば、ボム自動回復＋オートボムが標準装備だということ。遊びやすさは簡単に想像できるだろう。

しかし、だからといって底が浅いゲームだということでは断じてない。「エクスバースト」が使い方によって得点倍率を数百倍以上に跳ね上げる、スコア稼ぎの重要なファクターとなっているからだ。左の画面を見てもらえればわかるように、しっかりと「エクスバースト」による稼ぎのシステムを理解したうえでプレイすれば、とんでもない量の高い得点倍率が乱舞するほど。ハイスコアを狙い始めると、いかに得点倍率を増やすか試行錯誤の連続となる。そこには腕に覚えのあるシューターも燃え上がらせるほどの、楽しみがいがあるのだ。初心者には遊びやすさを、一方で上級者にはとことんまで遊び込める深みを。二律背反する理想を「エクスバースト」というシステムひとつで実現していること、それこそが「ヴァルヘリオ」の特徴と言える。ゲームの腕を問うことなく、幅広い層にシューティングゲームの醍醐味を提供してくれるこのタイトル、見逃す手はない。





ゲームに慣れると、インフレかと思うほどの高い得点倍率が次から次へと出現。高性能な「エクスバースト」で敵を一網打尽に撃破する気持ちよさと合わせて、高い破壊のカタルシスが味わえる。

初心者から上級者まで幅広く楽しめる工夫が満載

「ヴァルヘリオ」は全5ステージの縦スクロールシューティングパートと、インターミッションとなるストーリー／会話パートによって進行。23世紀の地球を舞台に、人類に反旗をひるがえした生体ロボット「ヒューマンイド」と、それに対抗する運用試験部隊「ヴァルヘリオ」の激しい戦いを堪能できる。なお、選択したキャラクターによってシューティングパートではステージの組み合わせが、ストーリー／会話パートでは会話内容やストーリー展開が変化。3キャラクターすべてでのエンディングを、なんとしても見たくなる。

シューティングゲームパートはシンプル。自機の基本攻撃はメインショットとサブショット。そして自機に付いて回るビットになる。これに特殊攻撃として「エクスバースト」が用意されている形で、プレイするうえで迷うことはないだろう。

ゲームを進めるうえで鍵を握るのは、もちろん本作最大の特徴である「エクスバースト」。下で詳しくシステムを解説しているが、クリアだけでなくハイスコアを狙ううえでもその存在は重要となる。「エクスバースト」はゲージ回復が早いので、たまったらどんどん使っていくことがセオリーだ。敵の猛攻をものともせず「エクスバースト」を連発するプレイスタイルは、非常に爽快感が高いものとなっている。

それでも難しいという人にとっても、難易度選択ができるため安心。シューティングゲーム部分をどこどんまで楽しみたいという上級者に対しては、ストーリー／会話パートを除いた「アーケードモード」も用意されている。こちらも難易度やルート選択など細かな設定ができるので、ひたすらハイスコア狙いのプレイを重ねてみるのもいいだろう。

選択したキャラクターによって、自機の性能は大きく違う。自分の好みのマシンを探し出そう。

SYSTEM

① 特殊攻撃「エクスバースト」で敵弾を一掃せよ！

「エクスバースト」をひとたび発動すると自機が無敵状態に。広範囲の敵にダメージを与えられるうえ、爆風に巻き込まれた敵弾は得点倍率をアップさせるアイテム「マナチップ」に変化する。

② さらに「エクスバースト」で得点倍率アイテムが変化

発生した「マナチップ」に、さらに「エクスバースト」を当てると大きく成長。取ったときの倍率カウントは、大きな「マナチップ」ほど比例して高くなる。なお「エクスバースト」は、最大で3連続まで発動させることができる。1発「エクスバースト」を出したなら、その後も「マナチップ」を狙って連続発動させることがセオリーだ。

CHARACTER

運用試験部隊「ヴァルヘリオ」の所属メンバーは個性派ぞろい。快活なムードメーカーの音、温厚な好青年のルキア、いかなる場面でも表情を変えないヒューマノイドのアイリス。3人のパイロットを、指揮官のヒルデガルドがサポートする。ストーリー／会話パートで語られる彼ら、彼女らの物語も本作の見どころだ。

ルキア エルグラード

ヒルデガルド フォン ドラウプニル

アイリス ヴァルヘリオ V-0001

音乃 おと

ストーリー／会話パートはフルボイス。要所では美麗イベントグラフィックも

敵の破壊時とアイテム取得時に倍率が適用される。惜しげもなく出る高倍率が圧巻！

「マナフローー」時のビットはレーザーだろうと何だろうと、完全に防いでくれる

3 倍率が最大になれば「マナフロー」発生！

「マナチップ」を取ることでアップする倍率カウント。これが99.9に到達すると「マナフロー」状態になる。こうなると倍率カウントは一気に200にまで上昇。さらに引き続いて「マナチップ」を取っていけば、それに合わせて倍率は200倍、300倍、400倍……と、どんどん上がっていき、大量得点獲得のチャンスとなる。また、画面下部に表示される「マナフロー」の継続時間もアイテム取得で伸びるため、ハイスコアを狙うなら「マナチップ」をいかに途切れず取り続けられるかが鍵だ。

「マナフロー」状態では、自機に付いたビットが無敵になる点も見逃せない。これで敵の攻撃を防げるようになるため、クリア狙いのプレイであっても「マナフロー」は重要となるのだ。

なお、ビットに当たった敵弾は「エクスパースト」使用時と同様に「マナチップ」に変換される。アグレッシブに敵弾へ突っ込んで「マナチップ」を発生・回収するのもひとつの手だろう。

ケイブのiPhone・iPad用アプリ最新作は、『虫姫さま』！ 快適な操作で画面上の弾幕を華麗にかわしてクリアを目指せ!!

Text＝小川哲弥（ノトーリアス）

虫姫さま

■対応機種　iPhone3GS以降/iPod touch第3世代以降/iPad/iPad2
■対応OS　iPhone/iPod touch 4.1以降、iPad 4.2以降
■ケイブ　■2011年12月15日　■450円（税込）

©2004-2011 CAVE Interactive CO.,LTD.

アーケード版を完全移植し操作性も抜群

2004年にアーケードで稼働を始め、「ケイブの王道」として大人気作品となった『虫姫さま』が、iPhone／iPod touch、iPad用のユニバーサルアプリ（※）として登場する。『虫姫さま』といえば、画面を敵弾が埋め尽くす、いわゆる〝弾幕シューティング〟で、モードによって弾数や弾速が異なるモードが搭載され、さまざまな楽しみ方ができるゲームだった。

このアプリは、アーケード版の全5ステージを再現しただけでなく、スコアアタックモードも搭載。また、シューティングゲーム初心者が〝弾幕〟に徐々になじめるようなギミックもいくつか仕込まれている。

その最たるものが、弾数の異なる3つのモード（詳しくは後述）が、実績によって解放されていく仕様だ。最初から遊べるオリジナルモードから始まり、マニアックモード、ウルトラモードと、各モードをクリアすることで遊べるようになっていくという流れは、自然と『虫姫さま』の面白さを理解していくことができるだけでなく、シューターとしての腕前も上がり、より多くの弾数に対応できるようになっていくのだ。

『虫姫さま』体験者からすれば、面倒だったり歯応えがないかもしれないが、そういった場合は4種類用意された難易度（ノービス・ノーマル・ハード・ヘル）を自分に見合ったものにして楽しむといいだろう。

各モード解説

・オリジナルモード

ほかのモードに比べると弾数が少ないが、弾速が早くなっている。このモードをクリアしないと以下のモードが遊べないが、ステージ構成などを覚えるのには最適のモードでもある。

・マニアックモード

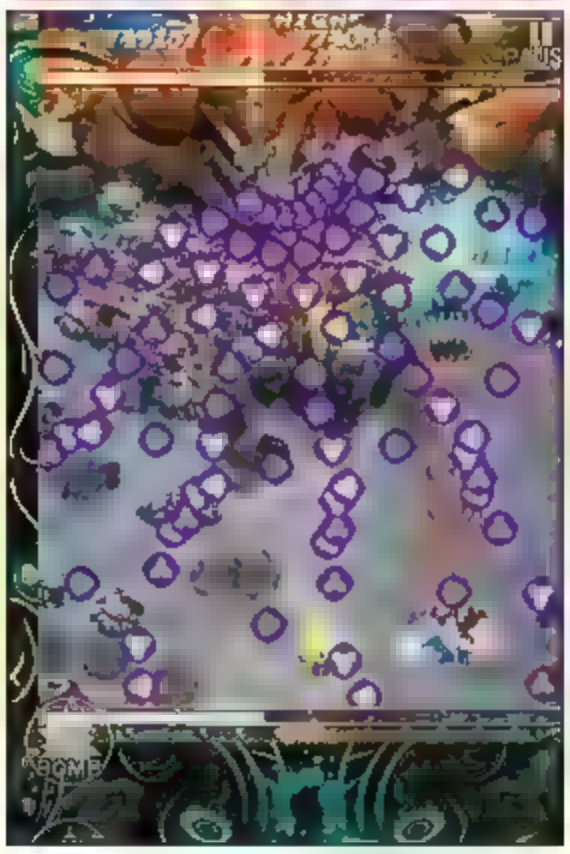
「これぞ弾幕シューティング!!」を地で行くモードで、「オリジナルモードのクリア」という実績で解放される。オリジナルモードよりも格段に弾数が増え、〝弾幕感〟を十分に楽しむことができる。

・ウルトラモード

「マニアックモードのクリア」という実績で解放されるモード。マニアックモード以上の難易度を誇るモードで、画面を弾が埋め尽くす。初めて『虫姫さま』に触れたプレイヤーがこのモードまで楽しむことができれば、それは遊び尽くしたと言ってもいいかもしれない。

ウルトラモード

腕に自慢のあるプレイヤーのためのモード。画面を弾幕が埋め尽くす

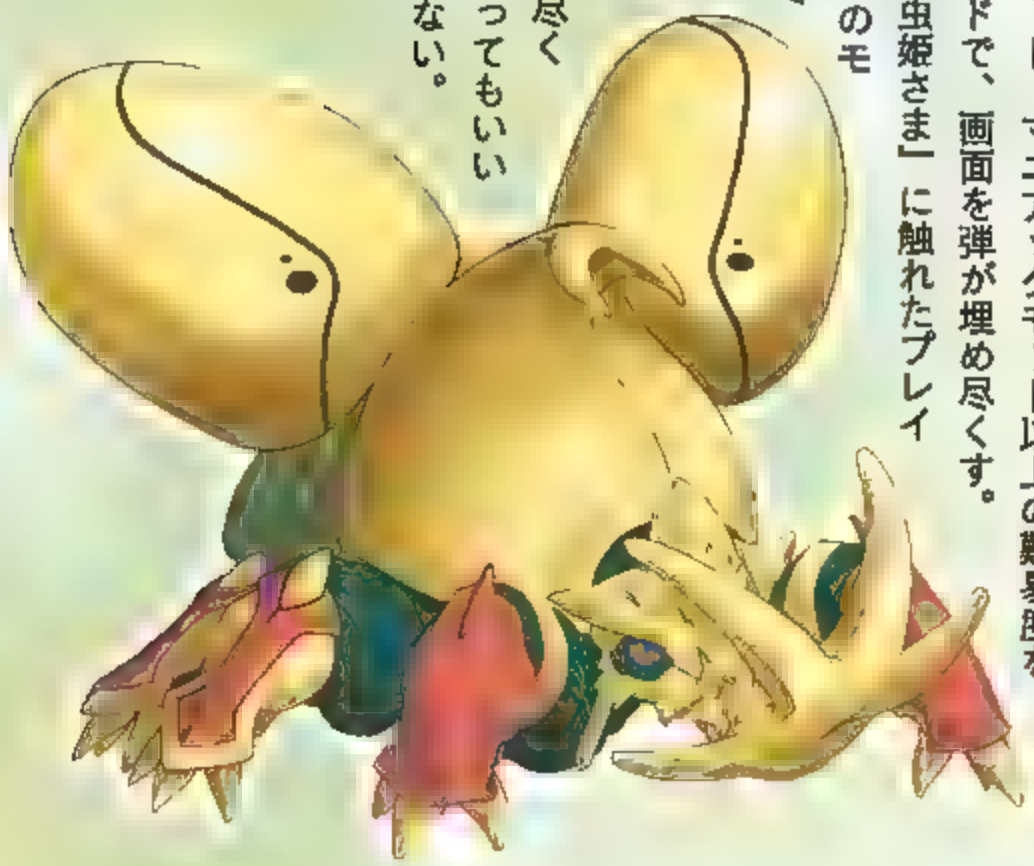


マニアックモード

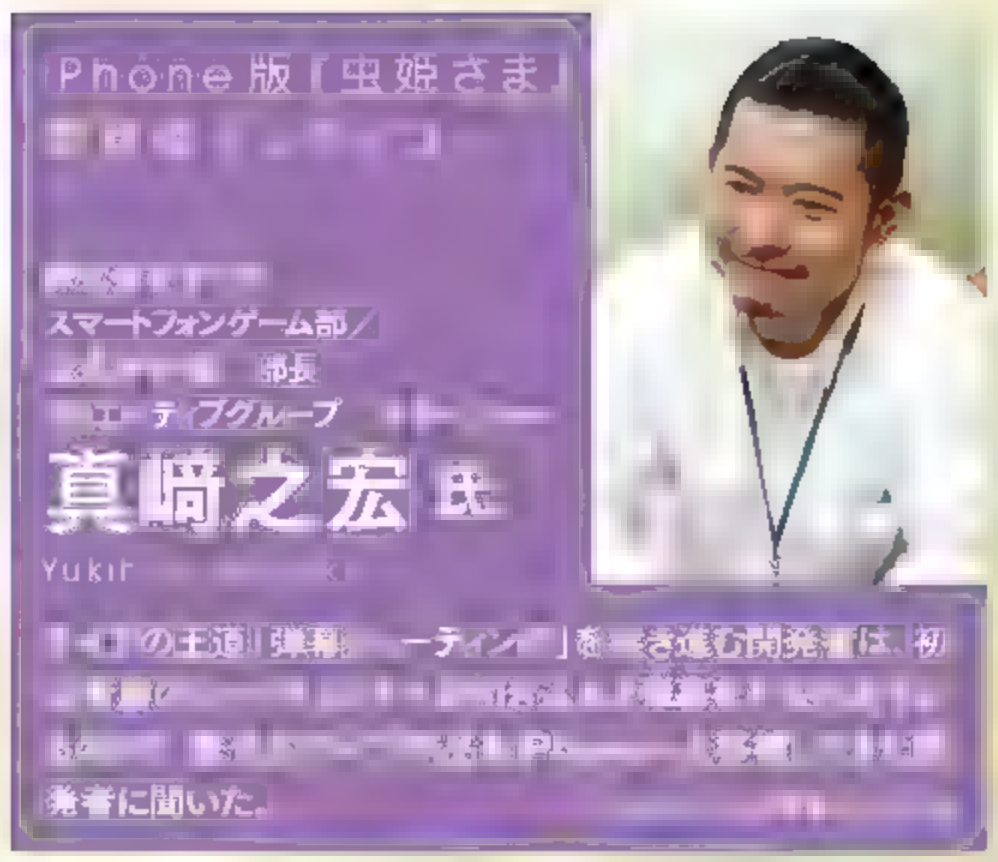
マニアックモードになると俄然弾数が[redacted]える。実績解除後のため操作には慣れているはず

オリジナルモード

オリジナルモード。弾数は少なく、弾速が早い。最初のプレイはこのモードからになる



※ユニバーサルアプリ　インストールされたデバイスを認識して、そのデバイスに適したインターフェイスを表示するアプリのこと。このアプリを購入すれば、iPhoneでもiPadでも遊ぶことができる。



ま』を出しにくい。先に『虫姫さま』を遊んでいただく流れが自然だよね、ということですね。

前回の『デススマイルズ』移植では、「初心者を意識している」ということでしたが、今回の『虫姫さま』ではどうでしたか？

真﨑　今回、難易度を4種類用意しています。やっぱり、「弾幕シューティング」と言われても、弾幕をいきなり浴びせるのもいかがなものかという部分もあって……「徐々に弾幕に慣れてもらおう」と、4種類入れさせていただきました。ノービスについては、開発者側からすると「すごいヌルイよね、ヌルすぎるよね」みたいな（笑）。そういった話も実際にはあるんですけど、3面以降になると弾ではなくて敵がわらわら出てくるんで、そちらに圧倒されるユーザーさんもいるんじゃないかなって。弾ではなくって敵がいっぱい襲ってくるのが、初心者の方にとっては、「襲ってくる感」があって十分つらいんじゃないかなと。

――マニアックモードやウルトラモードが実績によってプレイ可能になる仕様になっています。

真﨑　コアなユーザーさんからしてみたら、「いきなりマニアックでやりたい」というのが絶対あると思うんです。でも、そういうユーザーさんは「到達できる」とわかっているので、充実感じゃないですけど、「クリアしているんだ」という楽しみがあってもいいのかなと。初心者の方は、いきなりいろんな種類のモードがあって、いきなり弾幕が「ドバーッ」って出てくると、「このゲームなんなんだ!?」となってしまうので、段階を踏んでいく要素を入れさせていただきました。今回は、シューティングゲームユーザーよりは、一般のiPhoneユーザーにいかに遊んでいただくかを強めに見ながら……前回の『デススマイルズ』よりもさらに意識して作ってみました。

――アーケード版からの移植度は？

真﨑　完全移植に近いと思います。こんなこと言ったら語弊があるんですけど（笑）、これまでケイブがiPhoneに移植してきた『エスプガルーダⅡ』『怒首領蜂大復活』『デススマイルズ』は「アーケードの完全移植なの？」と言われると、「ほぼ完全移植」なんですけど、今回の『虫姫さま』に関しては、「ほぼ」というよりはもう「完全移植」というクオリティなんですよ。iPhone 4SやiPad2などを使用しているユーザーさんに言われていたんですが（笑）、端末のCPU（の性能）が上がったことで、開発側の意図しない動き……「処理落ちをさせていない分、弾速が早くなりすぎてクリアできません」という声を頂いていました。そこで『虫姫さま』に関しては、処理落ちの調整もしていますので「完全移植」により近づいたと言えますね。

――今回、価格が安いことも話題になっています。

真﨑　お安めですね（笑）。450円になったのは、これまでiPhone移植では追加収録していた「iPhoneモード」や追加BGMを入れてないからです。新しい要素を省いてしまって、アーケードモードだけで勝負したというのが大きいですね。

――初期価格が安かった分、ダウンロードコンテンツの展開が気になります（笑）。

真﨑　そうですね（笑）。ユーザーさんからは「ア

弾幕に慣れてもらうためのさまざまな試みとは？

――『虫姫さま』のiPhoneへの移植がこのタイミングになったのはなぜでしょうか。

真﨑　割と後々のことに響いてしまうのですけど（笑）。前作までは、「縦シューティングはできるのか？」「横スクロールと課金要素はどうなんだろうか？」などのiPhoneならではの要素にチャレンジしてきました。「じゃあ次の移植は？」となって「虫姫さま」になったのは……「虫姫さま」があって、続編の『虫姫さまふたり』があるシリーズに、先に『ふたり』を出してしまうと『虫姫さ

アーケードから追加されているモードは、「プラクティス」と「スコアアタック」

ノービスでも、3面になると初心者にとっては、■応えが出てくる

ゲームを遊んで実績を解放することでゲームモードが増えていく

ーケードモードしかありません、ということは、次に何かあるんですね？」という憶測を呼んでいるんですけど、そこは、〝検討〟しています。iPhoneならではのアプローチができていないことは事実なので、チャレンジしていきたいという希望は開発現場を含めてあります。ただ今回は、早い段階でユーザーの方に楽しんでいただくにはどうしたらいいのかと考えたときに、アーケードモードだけで出していくということになりました。値段が安くなったことで喜んでいただけていることを見ると正解だったかなと。

——最後に、ファンのみなさんにメッセージをお願いします。

真崎　2012年も、全世界のたくさんの方々に遊んでいただきたいと考えながらやっていきたいですね。シューティングゲームになるのか、新しい形のゲームを出せるのかはわからないんですけど、数多くのアプリを世の中に出していきたいと思っています。これからもよろしくお願いします。

——アーケードからの移植ではなく、iPhone専用の新作シューティングなどは？

真崎　どういった形で新しいシューティングを出していくのかを検討している段階ですね。まずはシューティングユーザーの心をつかむ、「ケイブのシューティングって面白いよね」って言ってもらうことが第一前提かなと思っています。

——期待してもいいですか？

真崎　2012年に出せるかはわかりませんが、がんばります（笑）。

（取材日：2011年12月16日）

最新技術でレトロ風ゲームを作り出す人気シリーズに
本格派スクロールシューティング登場!!

PIXEL JUNK SIDESCROLLER

PixelJunk™ サイドスクローラー

■PlayStation®Network ■キューゲームス
■2011年11月10日 ■1000円（税込） ■CERO A（全年齢対象）

©2011 Q-Games,Ltd. All Rights Reserved

Text＝高岡昌己（フリーライター）

入門編として最適ながら上級者も満足できる本格派

マニアックなものには新参者や外部の者に対して門戸を開く、いわゆる〝入門編〟や〝入門書〟と呼ばれるソフトな入り口が往々にして存在する。たとえばマニアックな音楽ジャンルと言われるハードロック／ヘヴィメタルなら、新譜をリリースすれば日本のオリコンアルバムチャートでも1位を獲得するボン・ジョヴィや日本の映画やCMにも楽曲を提供したエアロスミス（ソロ含む）といったあたりがそれに当たるだろう。

しかし、その二つのバンドがソフトなだけの薄っぺらな音楽を演っているだけならすぐに飽きられてしまうはず。日本だけでなく本国アメリカやヨーロッパなど世界各国で、長きにわたって人気を維持できるわけがない。ソフトな入り口として機能するだけでなく、音楽の本質を体験できるからこそ初心者から熟練者までを満足させるアルバムを作り、ライヴを披露できるのだろう。

そしてマニアックなゲームジャンルと言われるシューティングゲームである。多くのコアなファンを満足させる硬派なタイトルは多数発売されているが「初めてプレイするシューティングゲームは何がいいんだろう」と迷っているような新参者に対して絶対の自信を持って薦められるタイトルは少なかった。しかしそれに相応しいタイトルが久々に登場した。この『PixelJunk™ サイドスクローラー』である。

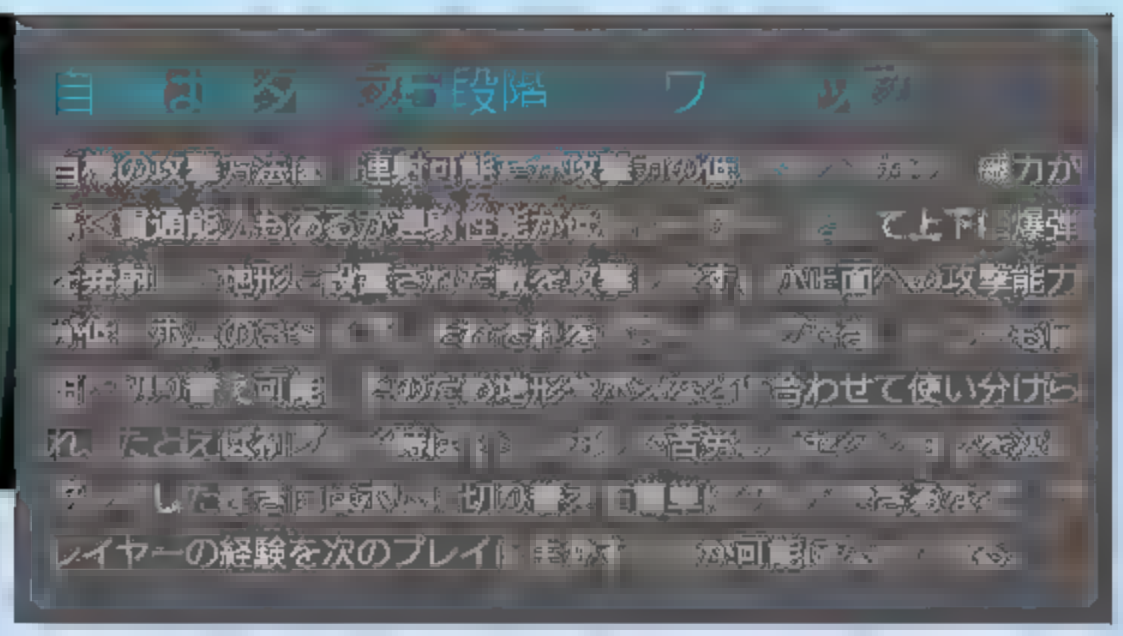
タイトルに掲げられた『PixelJunk™』は、さまざまなハードの技術研究や『スターフォックス』シリーズの制作などで知られるキュー・ゲームスがプレイステーション3用に開発したオリジナルゲームシリーズの名称。現在までに『PixelJunk™ レーサーズ』『PixelJunk™ モンスターズ』『PixelJunk™ Eden』といったタイトル（続編が登場したタイトルもあり）を発表し、PlayStation® Networkでダウンロード販売している。そしてシューティングゲームファンを振り向かせた『PixelJunk™ シューター』が2009年12月に、続編『PixelJunk™ シューター2』も2011年3月に発表された。

その『シューター』シリーズだが、タイトルこそ『シューター』だったが「流体アクションシューティング」というジャンル設定が示すとおり純粋なシューティングゲームではなく、クリアするために何をすべきかというパズルアクション的な側面が強かった。しかし『シューター2』のおまけステージとして収録されていた

独自開発の流体シミュレーションにより、水やマグマなどが流れて物にぶつかる様子がリアルに表現されている

カラフルなビジュアルにマッチしているアンビエントながらハードなエレクトロミュージックは聴き応えあり

● Q-Games公式ページ http://www.q-games.com/
● PixelJunk™公式ページ http://pixeljunk.jp/
● Twitter @PixelJunkJP



表面が曲面だった頃のブラウン管のように角が丸い画面と"INSERT COIN"の表示。80年代のアーケードゲームを連想させる画面は、懐かしさと新しさが重なる

横スクロールシューティングがひとつのタイトルに発展。ファン待望の本格シューティング『PixelJunk™ サイドスクローラー』が登場した。

個性的なグラフィックと遊びやすいシステムが同居

まず目を引くのがそのグラフィック。画面の角が歪んで丸くなり、原色そして単色に近い色使いが、強烈な印象を見た者に植え付ける。それはまるでアーケードゲーム黎明期のゲームセンター……というより駄菓子屋やインベーダーハウスのよう。長時間稼働でブラウン管が焼き付き、グラフィックは歪み、また白黒画面に色をつけるためディスプレイにフィルムが貼られた頃のような色数の少ない画面。それをHD画質で再現している。レトロとモダンが同居した独特な世界観だ。

そんなハードルが高そうな演出に腰が引けてしまうシューティングゲーム初心者もいるかもしれないが、ゲーム性やシステムは親切そのもの。まず難易度はクリア後に登場する高難度のものも含めて4段階で、初心者向けにはノーマルよりも優しいカジュアルを用意。また地形に自機が当たってもダメージを受けず、敵弾や敵機に当たっても一度なら撃破されず、水に自機を浸せばダメージが回復するという、簡単には自機が撃破されない仕様も採用されている。

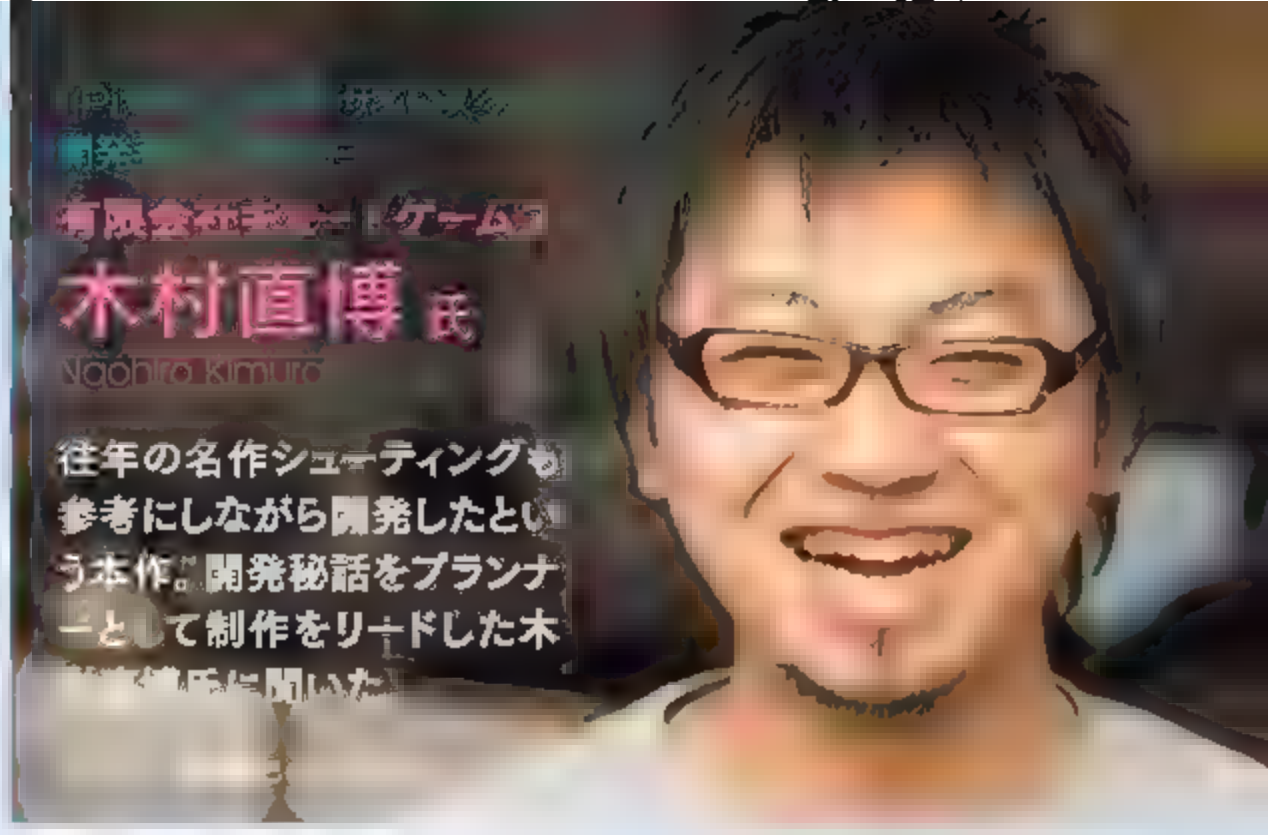
そして小刻みに登場するチェックポイントも嬉しい。チェックポイントを通過すれば自機が撃破されてもそこから再挑戦でき、コンティニュー後もチェックポイントから再開。もちろんコンティニュー回数は無制限なので、ゲームオーバーになっても短いセクションごとにクリア方法を考えながら、少しずつステージを進むことができる。

もちろん初心者に優しいだけではない。前述した4段階の難易度を筆頭に、上級者や熟練者も満足できるさまざまなシステムを採用。難易度ごとにオンラインスコアランキングに挑戦でき、プレイ映像は本体に録画可能でそれをYouTubeにアップロードできる。シューティングゲーム最盛期に店舗やアーケードゲーム誌でスコアを競い合った感覚や自分の腕前を披露する快感が、オンラインを通して体験できるのだ。

オーソドックスな内容ながら特徴的なグラフィックや演出を施し、初心者から熟練者までを満足させるシステムを搭載した『PixelJunk™ サイドスクローラー』。シューティングゲームの入門編と呼ぶにふさわしい間口の広さ、そしてそれだけに終わらない奥深さを併せ持った作品だ。

複雑な地形は『PixelJunk™ シューター』ゆずり。背景は懐かしのベクタースキャンのような粗削りさだ

それぞれ4つのセクターで構成された3つのステージとラストステージに、さまざまな仕掛けやボスが登場する



木村　『PixelJunk™』シリーズとはキュー・ゲームスが自社パブリッシュするカジュアルゲームシリーズで、「80年代や90年代初期に流行っていた8bitゲームのようなエッセンスをHDの世代に合わせて再構築する」というコンセプトをもとに、誰でも気軽に楽しめ、しかもやり込み要素もあるのが特徴です。本作も〝レトロアーケードスタイル〟をテーマに、あの時代の古き良きストイックさを今の時代にアレンジしたタイトルとなっています。

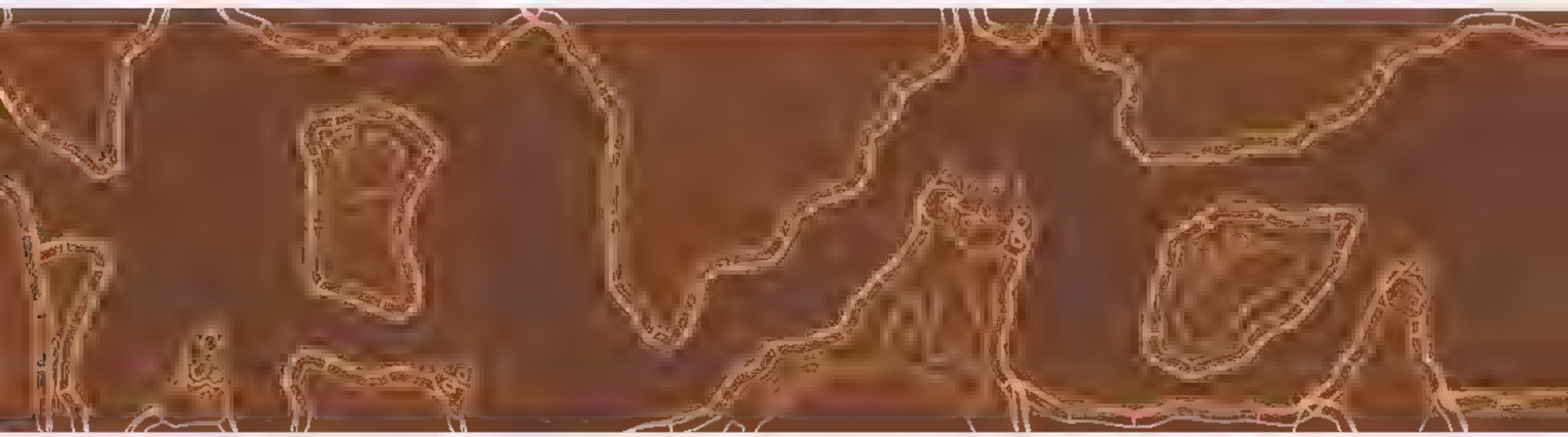
8bitゲームエッセンスをHDの世代に再構築する

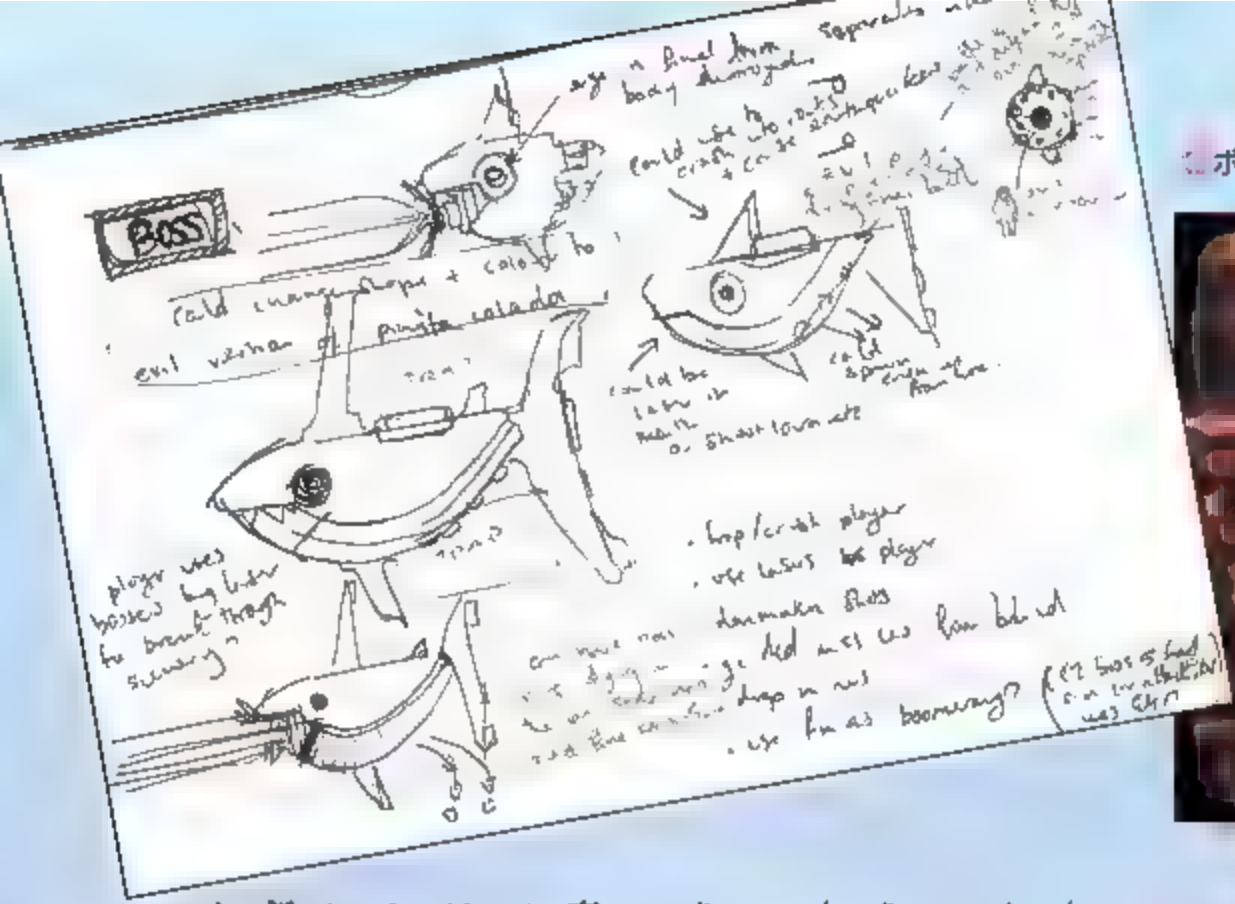
木村　リードプランナーとして開発当初からかかわり、ボス、ステージ、メニューフローなど、全体のプランニングを担当しました。

木村　切っかけは『PixelJunk™ シューター2』の開発時に、おまけステージとして横スクロールシューティングのステージを作ったことでした。開発スタッフの間でも好評で、難しいと言いながら何度も何度も遊んでいたのを覚えています。また、『PixelJunk™』シリーズは実験的なことに積極的にチャレンジするプロジェクトでもあるので、最近ではあまり多くない横スクロールシューティングゲームにあえてチャレンジする形で制作が始まりました。

木村　「E3 2011」の2週間くらい前にアートディレクターのアンディが、昔のCRTモニタスタイルのコンセプト画を作成してくれて、それが今回の〝レトロアーケードスタイル〟にマッチしていてかっこよかったので、無理を言ってプログラマーさんにお願いして「E3」のデモ版に実装してもらいました。単色のカラースタイル、カーブを描いたブラウン管の形、光の加減で変わる走査線などの基本的な雰囲気はこの時にはほとんど入ってましたね。そのかいもあって、「E3」ではとても良い評価を頂くことができました。

木村　『PixelJunk™ シューター2』のプロモーションムービーで、惨事から救出された3人のサバイバーのその後を語るドキュメントドラマ"The Survivor Files"をYouTubeで配信しました。実はその中で、イン





ボス1　プランニングアイデアと完成写真

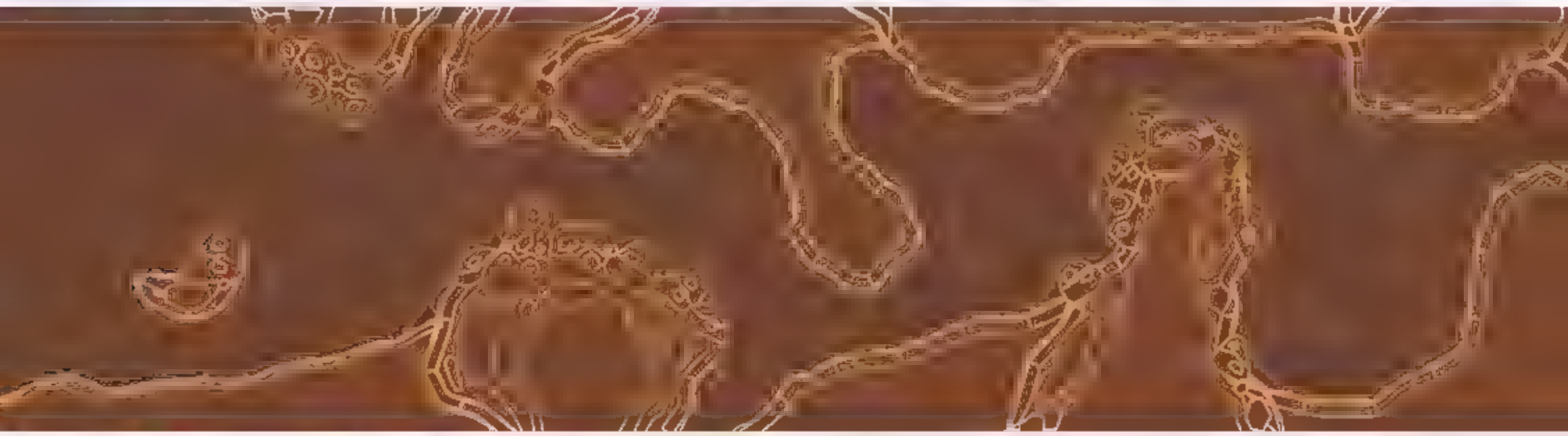
タビューに答えているひとりが本作の主人公という設定になっています。本作のエンディングムービーを注意して見ると、この3人の姿が写った写真があります。ちなみにその時のサバイバーはすべてキュー・ゲームスのスタッフが演じていて、そのうちのひとりが私です（笑）。

スコアを競い合う感覚とプレイを[illegible]

木村　この技術では約3万パーティクル（粒）の計算を行い、これらのひとつひとつが〝どれと触れるとどうなる〟という情報を持つことで、水の流れやマグマの波といった流体の動きを再現しています。これによりオーソドックスな横スクロールシューティングから、大きく見た目を変えることができました。昔のコンソールではマグマや水といった表現は決められた動きしかしないのに対して、本作ではかなりリアルな動きになっています。水に入るだけでも気持ちいいのは本作の大きな特徴ですね。

木村　〝レトロアーケードスタイル〟というコンセプトを実現するうえで、〝誰かとスコアを競い合う感覚〟や〝自分のプレイを誰かに見てもらう感覚〟を取り入れたいと考え、この2つの機能を入れました。またオーソドックスなアーケードゲームとは違い、各セクターごとにランキングボードを用意しています。これは最近のユーザーの趣向に合わせて〝ちょっとした時間にスコアアタックをプレイ可能〟で、〝得意なステージを突き詰められる〟ようにしたいという理由から取り入れました。

木村　グラフィックやゲームルールと同様に、『PixelJunk™』シリーズでは音楽にも力を入れています。本作でも物語の設定上、『PixelJunk™ シューター』とつながっている世界だっ



ステージデザインのラフコンセプト

たので、社長であるディランの知人で、イギリス人アーティストのHigh Frequency Bandwidthに音楽の制作を依頼しました。個人的にお気に入りなのは、起動画面とラスボスステージで流れる曲です。壮大なスケール感とレトロ感が良いですね。

タイト

木村　『PixelJunk™シューター2』のプロモーションムービーに登場する"SUISEI GINGAコーポレーション"が元ネタです。切っかけは、「タイトルにコピーライト入れたら、アーケードっぽいのでは？」というちょっとした思いつきだったと思います。この時はすでに"レトロなアーケードスタイル"というコンセプトが決まっていたので、こういう細かなアイデアもどんどん入れていきました。似た例で言うと、トップメニュー画面の"INSERT COIN"もそうです。

入りたステ　ンやキャラ

木村　セクター2-1の工場ステージです。大枠は開発序盤にできていたステージなのですが、地形、エネミーの出現リズム、チェックポイントの出現タイミングなど、このステージで試行錯誤しながらゲームのキモの部分を探していたので、とても印象に残っています。また、思い切って自機が壁に当たっても死なない仕様を入れたので、ほかのシューティングゲームに比べて地形と絡めたギミックが多くて苦労しました。

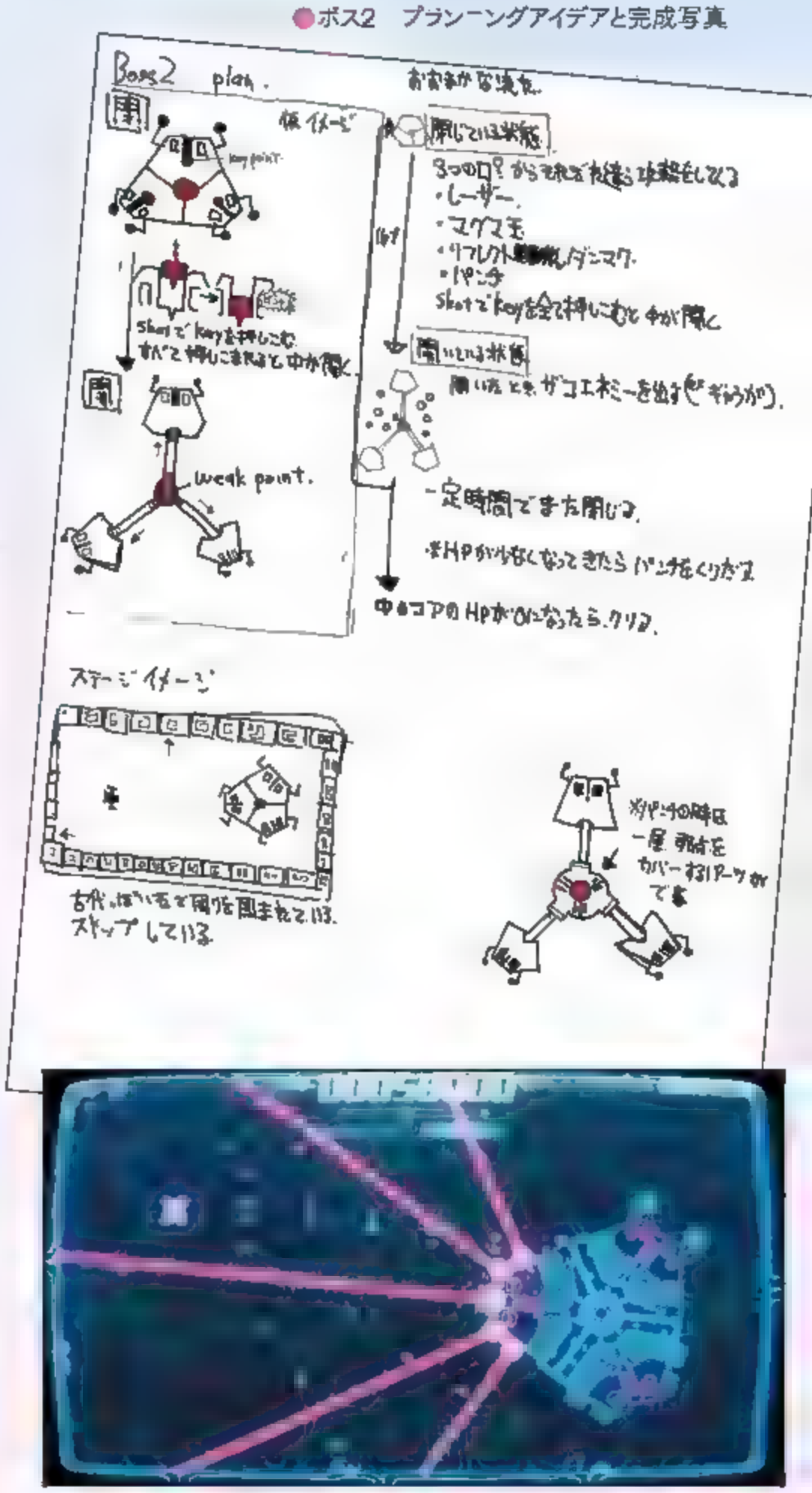
ストイックな仕様がライトユーザーにも訴求する

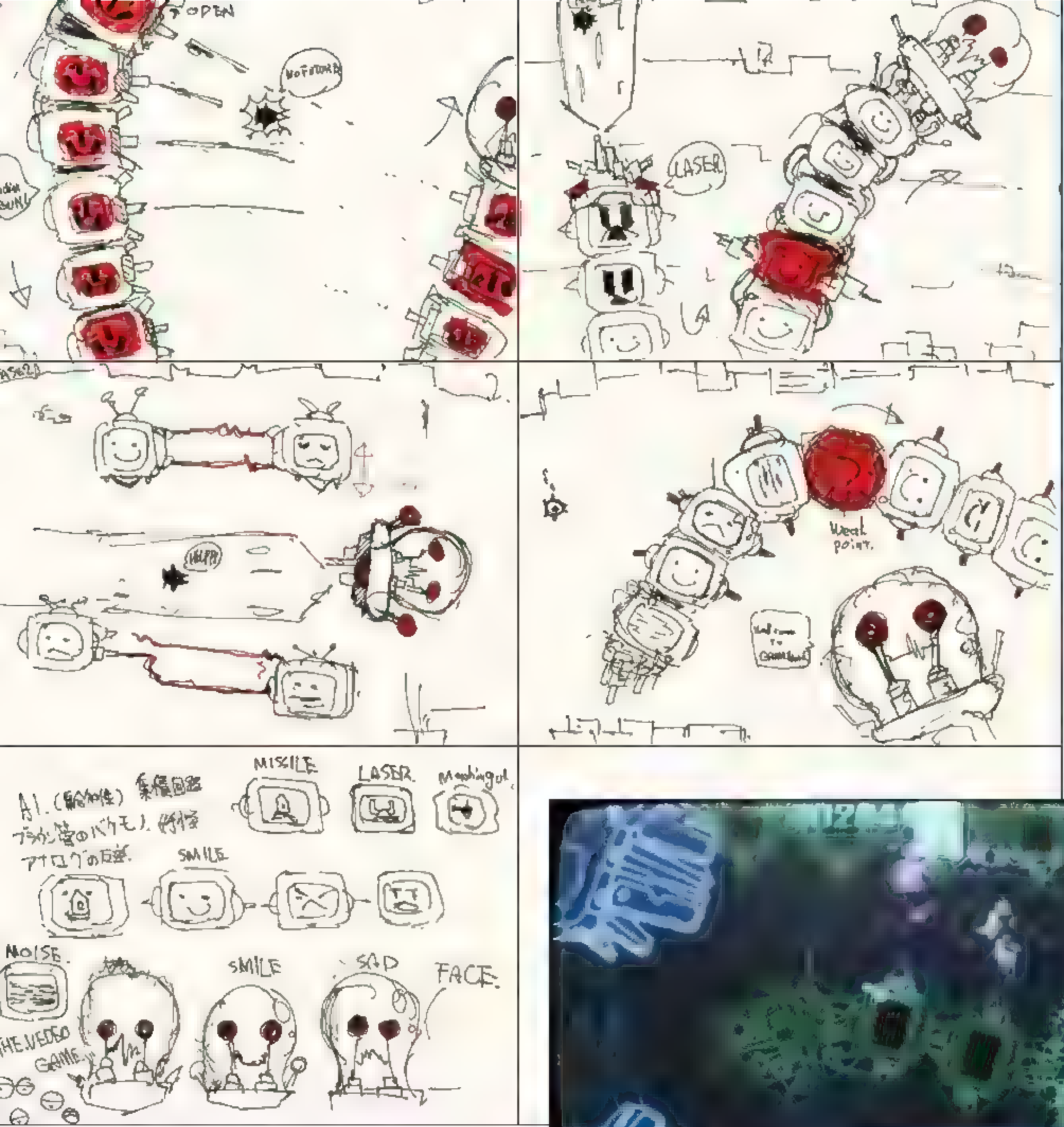
木村　マニアな方には、ぜひ難易度エキスパートでランキング上位を目指していただきたいですね。ランキングボードは各セクターごとに用意されていますし、すべてのセクターで最初から最後までコンボをつなげられるようになっているので、かなりやり込める内容になっています。また、チェックポイントを多く用意しているので、シューティングゲームがあまり得意でない方でも、昔のシューティングゲームのような、何度もチャレンジしてクリアする楽しみが味わえると思います。

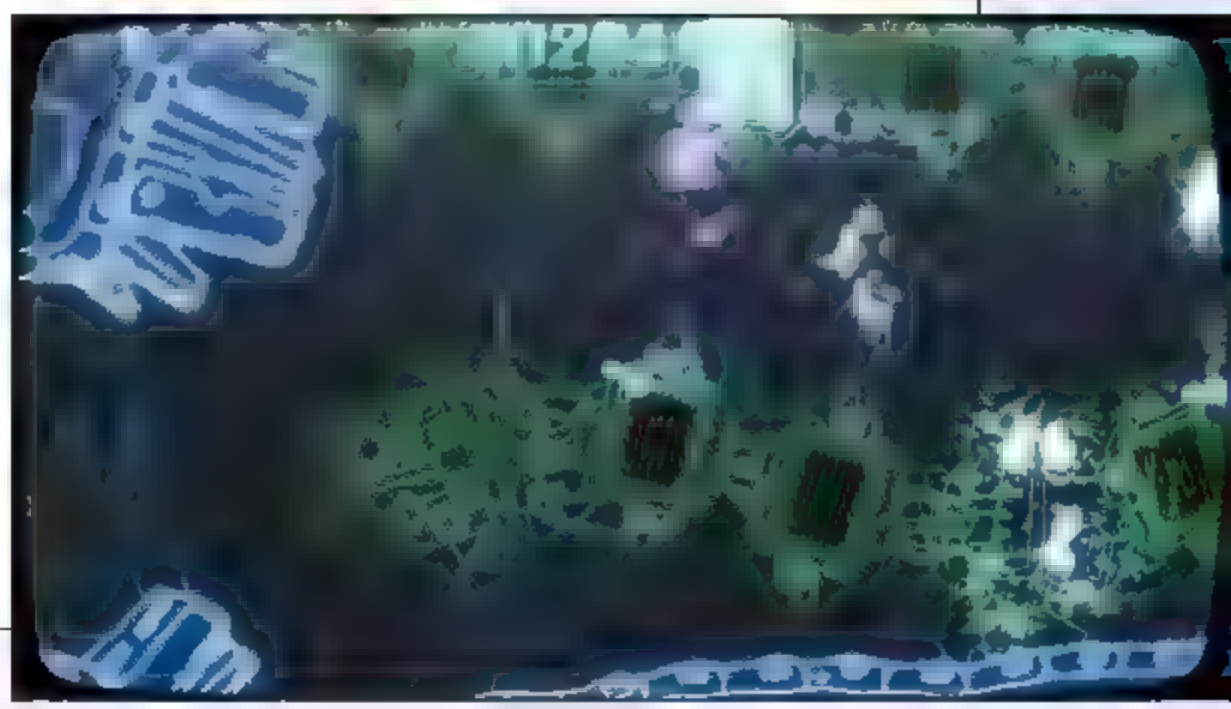
は教えてください

木村　最初は、私とデザイナーさんの2人で、3ヵ月で仕上げるプロジェクトだったんです（笑）。プロジェクトが始まったのが、2011年1月だったのですが、作っているうちにあれやこれやとどんどんアイデアが出てきて、スタッフも増え、気づいたらこんなに時間がかかってしまいました。結果的にこだわりのある、すごく面白い物ができたので、個人的には充実したプロジェクトでしたね。当然、上司には迷惑をかけたと

●ボス2　プランニングアイデアと完成写真







●ボス4　プランニングアイデアと完成写真

思いますが……。

[illegible]

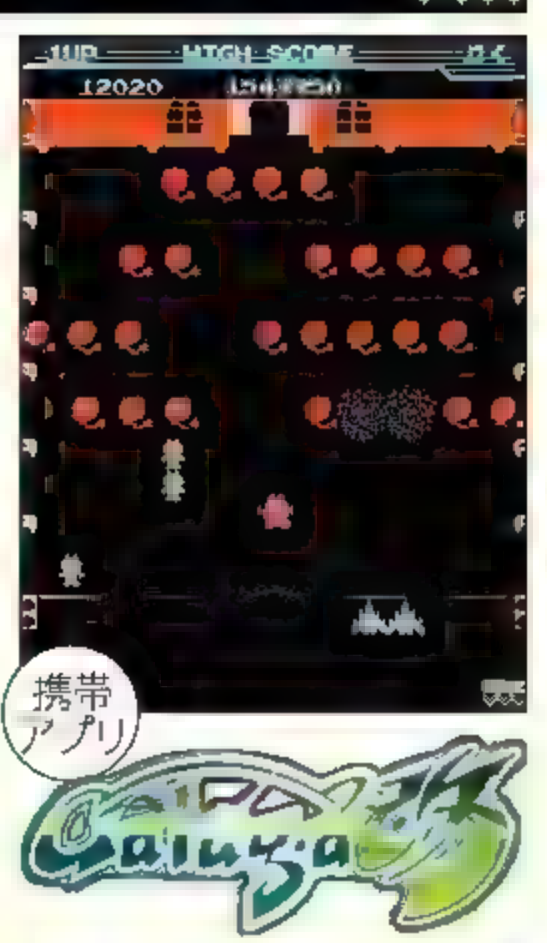
木村　〝昔のアーケードゲームをプレイしているような気持ちになる〟といった反応が多いですね。昔のシューティングゲームは、最初はつまずくような場所でも、何度も繰り返して遊ぶことで、パターンを覚えてクリアする楽しさがあったと思うんです。かなりストイックな部分でもありますが、本作でもそういったシチュエーションをたくさん取り入れていたので、ユーザーの方がそこを楽しんでいただけているのは、本当に嬉しいですね。

最後に『PixelJunk™』シリーズのファンやユーザー[illegible]

木村　本作はレトロなスタイルの横スクロールシューティングゲームとなっています。シューティングマニアの方も、シューティングから離れてしまった方も、十分楽しめる内容になっているので、ぜひ遊んでみてください。また、今後もジャンルにとらわれず、『PixelJunk™』シリーズの〝エッセンス〟を展開していく予定ですので、お楽しみに!!

ナムコ名作特集!? いいえ、『ギャラガ』新作です

Text=冨島宏樹(フリーライター)

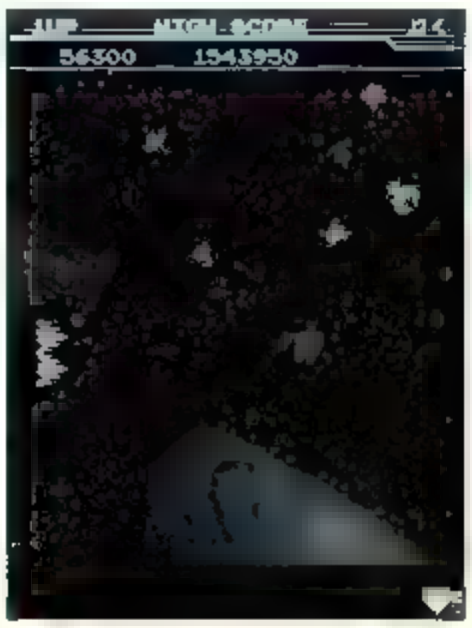


『ギャラガ』で渡り歩く懐かしきナムコゲームの世界

『ゼビウス』はまだしも『ディグダグ』や『マッピー』が大写しになったこのページ。「本誌はシューティングゲーム専門誌なのでは?」と、いぶかしがった人もいるかもしれないが、ご安心を。ここで紹介するのはもちろんシューティング、それも『ギャラガ』の最新作だ。

本作には3種類のゲームモードが用意されており、中でも「アレンジモード」には、ナムコの名作ゲームと『ギャラガ』が融合したステージが多数用意されている。そのラインナップは前述の3タイトルに加え、『ボスコニアン』や『ドラゴンスピリット』までであり。全く違う世界を『ギャラガ』のファイターが行くその姿は、まさしくナムコゲーム夢の共演そのものだ。

「アレンジモード」のインパクトだけでも価値は十分だが、そのほかも手抜きは一切なし。アーケード版『ギャラガ』を再現した「オリジナルモード」や、全64面のチャレンジングステージを楽しむ「ボーナスモード」も、シンプルだが時間を忘れてハマれる。ちょっとした合間の1プレイのため、そして話の種として、ダウンロードしてみて損はない。



「アレンジモード」はナムコステージのほか、横形式で戦う場面などもあり飽きさせない

ギャラガ改

■携帯アプリ ■バンダイナムコゲームス
■2011年11月10日 ■月額315円(税込)
©NBGI

アクセス方法

【docomo】
メニュー リスト⇒ゲーム⇒ゲームパック⇒ナムコ ゲームス

【Softbank】
メニュー リスト⇒ケータイゲーム⇒ゲームパック⇒ナムコ・ゲームス

【KDDI】
カテゴリ(メニューリスト)⇒ゲーム⇒総合⇒ナムコ EZゲームス

※ご利用の際には、月額情報料の他にアクセス量に応じた通信料が必要となります。
※機種によっては、利用できないコンテンツがありますので、詳しくはサイトにてご確認ください。

今、新しいゲームを求めるなら断然「PLAYISM」がアツい。商業作品にはない、創造性豊かな作品の数々にゲームの「未来」を想う。

国境を越えてゲームの未来を開いていくPLAYISMはセンス・オブ・ワンダーの宝庫だった

Text　池谷勇人（フリーライター）

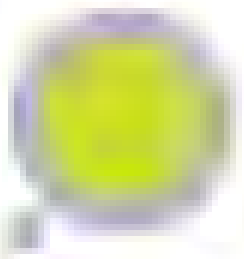
キミはPLAYISMを知っているか？

幸せなゲームとは何だろう。商業作品の中には、作者やユーザーに望まれない形で世に出てしまったものも少なくない。ならば本当に好きなものだけを、納得行くまで作り込むことができるインディーズゲームは、ゲームがあるべきひとつの理想型と言えるのかもしれない。世界には、僕たちがいまだ見たことのないインディーズゲームが眠っている。それらをローカライズし、日本人向けに配信しているサイトが「PLAYISM（プレイズム）」だ。今回はそんなPLAYISMから、素晴らしきインディーズ・シューティングを2本紹介しよう。

Play the World's Entertainment　世界中から厳選されたゲームで遊ぶ

PLAYISMでは現在20本ほどの個性的な作品を世界中から発掘し、ダウンロード販売している。これまで日本のプレイヤーにはハードルが高かった海外タイトルを手軽に購入でき、しかも日本語版ですぐに遊べるのはうれしい。

Pay What You Want　自由な価格で遊ぶ



PLAYISMではPay What You Want形式での販売もスタートする。これはユーザーが好きな価格でゲームを購入できるというもの。無料体験版がある場合は、それを楽しんだ後に納得できる金額を払えばいい。応援したいクリエイターの作品には、少し奮発してみるのもいいだろう。

PLAYISMからのメッセージ

クーポンコードはカート画面のココから入力しよう

シューティングゲームサイド読者の皆さま、はじめまして。

私たちPLAYISMは、独創性、アート性に優れた素晴らしいインディーズゲーム作品を世界中から発掘し、日本語に翻訳してお届けしています。

無料の体験版や、お好きな額で購入できるPay What You Wantという販売方式のタイトルもありますので、ぜひぜひ気軽に遊びに来てください。

今回の掲載を記念し、掲載2本とさらに『スチールストーム』をセットにしたシューティングバンドルパックの販売（2月6日まで）を行います！

また、読者の方限定のクーポンコードを発行いたします。

コードはこちら ⇒ **shoot_PLAYISM**

こちらは、一アカウントにつき一回限り2012年2月末日までシューティングゲーム作品が10% OFFでご購入いただけます。（バンドルパックでも使えます！）

ぜひこの機会にPLAYISMに遊びに来て、海外のシューティング作品を遊んでみてくださいね！

ポリノミアル

The Polynomial : Space of the music

by Dmytry

Win Mac

■Windows XP/Vista/7（64ビットも対応）
Mac OS X Snow Leopard 10.6.3以上
■PLAYISM ■2011年7月21日 ■980円（税込）
©2010 Dmytry

Text＝池谷美人（フリーライター）

すべての感覚を遮断し、
さあ、宇宙へ

毎日のように遊んでいたらきっとすぐに飽きてしまうだろう。だから僕が『ポリノミアル』で遊ぶのは、たとえばこんなときだ。

詰まりに詰まった仕事がようやく片付き、久々にぐっすりと眠れそうな夜。3日ぶりの風呂に入り、歯も磨いた。今日すべきことはすべて終わり、あとは布団に潜って眠るだけの状態。そこまで準備を整えてから、僕はおもむろに『ポリノミアル』のアイコンをクリックする。

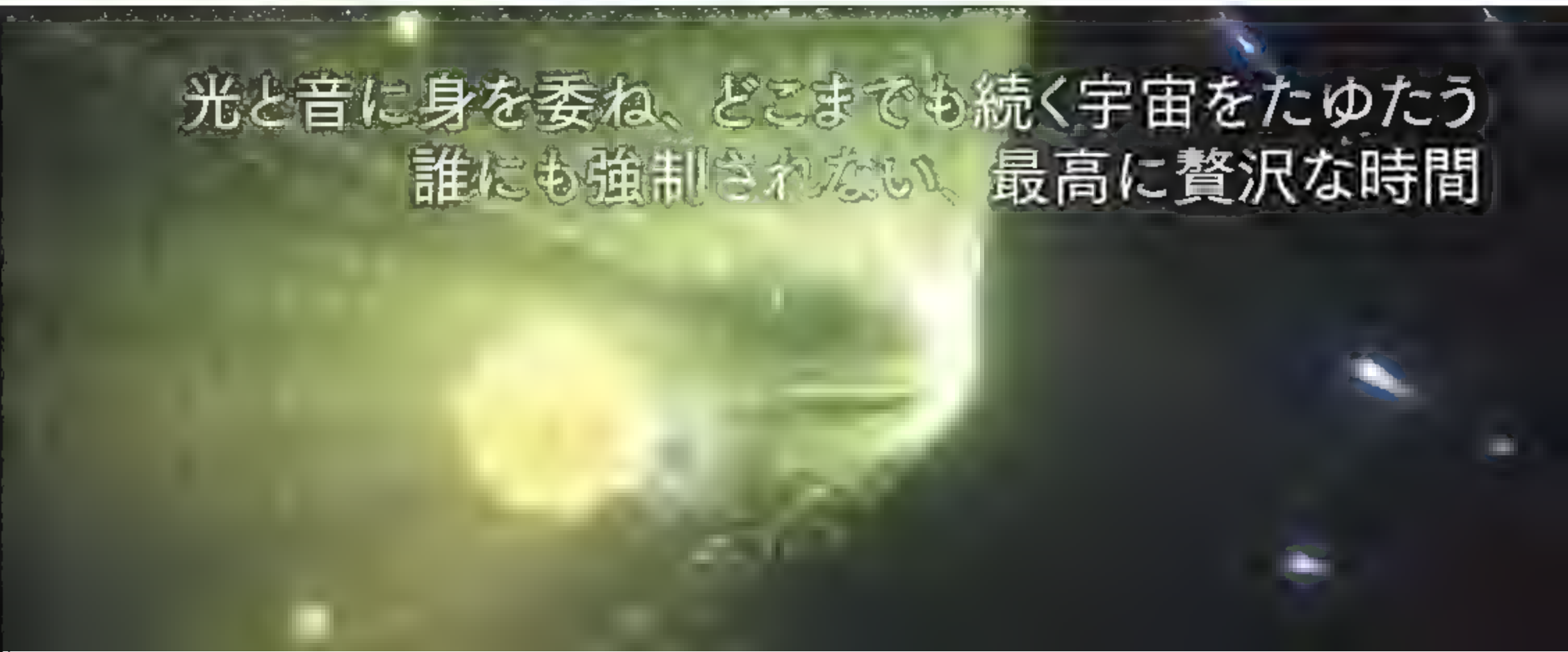
部屋の電気は消したほうがいい。できるだけいいヘッドホンを用意しよう。ボリュームを調整し、意識を集中。モニタが暗転し、やがて、宇宙が、目の前に、広がる。

本当に大事な日にだけ開けるワインのような、ちょっと贅沢したい日に食べるハーゲンダッツのような。『ポリノミアル』とはそんなゲームだ。今日をがんばった自分に贈る、少しだけ贅沢な時間。カサついた日々の営みからの解放。すべての感覚を遮断しよう。目の前の光と音に身を委ねよう。さあ、宇宙へ旅立つ用意はできたかい？

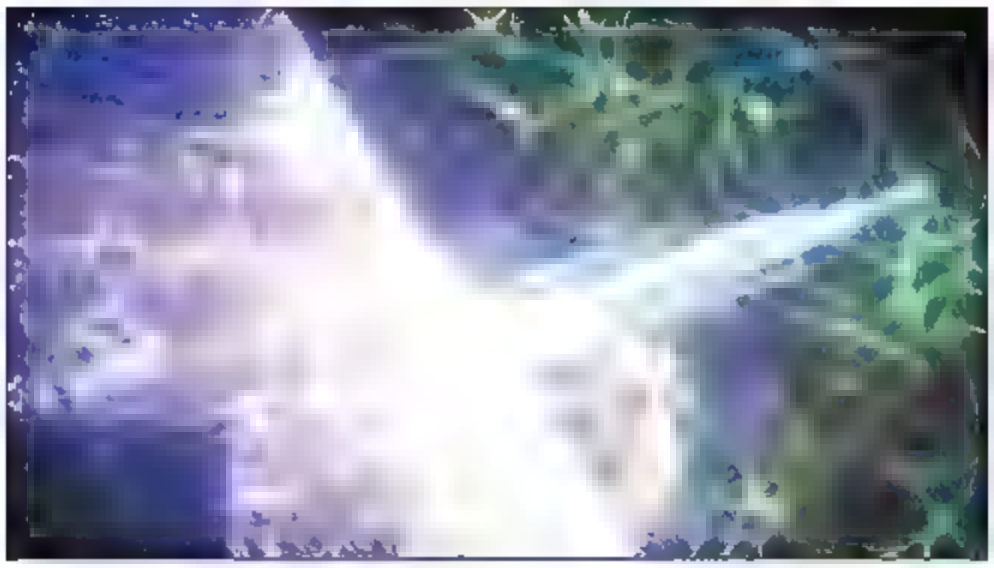
「理屈」ではなく
「生理」のゲーム

『ポリノミアル』はリトアニアの個人クリエイター・Dmytry（ディミトリー）氏が手がけた3Dスペースシューティングゲーム。ディミトリー氏の専門分野は映像（特殊効果）で、自身のソフトウェアがリトアニアのテレビCMに使われたこともあるという。BGMに合わせて七色に輝き、美しく波打つ宇宙空間はまさに氏の真骨頂だ。

本作には明確な「遊び方」が用意されていない。プレイヤーに与えられるのは、フラクタルエディターによって生成された三次元空間と、心地よく耳を撫でる幻想的なBGM。ルールなんか理解しなくていい。まずはコントローラを適当に動かし、好奇心のおもむくままに空間を漂ってみよう。遠くに見える光の帯は何だろう？ 近づくにつれ、帯が無数の粒の集合体であることがわかってくる。さらに近づく。画面が光の粒でいっぱいになる。もっと近づく。粒と粒の間隔がどんどん広がる。とうとう帯の向こうへ突き抜けてしまった。ふと振り返ると、さっきまで見ていた光の帯が全く違うものに見える。なぜか心がぞわぞわする。よ



難易度を上げ、スコアやレーダー表示をオンにすれば途端に骨太な3Dシューティングになる。しかしすべての表示を切って、ゆらゆらと宇宙空間を漂うだけ――というのもまたいいものだ



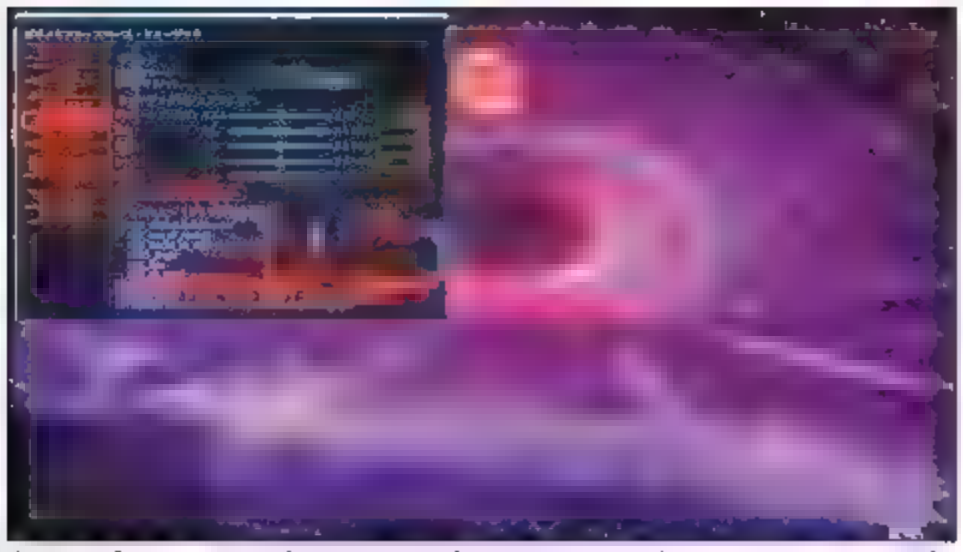
く見ると向こうには光の花のようなものが咲いている。よし、今度はあっちへ行ってみよう――。

「理屈」ではなく「生理」のゲーム。どうすれば気持ちよくなれるか、どうすれば自分の心がざわめくかを、ひたすら探し続けるゲーム。宇宙へダイブすることは、同時に自分の中へとダイブすることなのだ。

快感の波間をゆるやかに漂い続けるように

もちろん、ちゃんとゲームらしい要素も用意されている。難易度を上げると、パクパクと口を開けて迫ってくるロボット「ノンノン」が出現。ショットを連射し、撃破すればスコアがアップ。ふわふわと漂うプランクトンのような生き物は「ゴースト」。敵に見えるが、実は体力を回復させてくれる味方だ。緑色のアイテムは、取るとショットの威力が上がったり、攻撃範囲が広がったりする。今いる宇宙に飽きたら、どこかにあるワームホールを探して飛び込んでみよう。次の宇宙へとワープし、景色が一変する。逆に難易度を「なし」に設定すれば、誰にも邪魔されない、気ままな宇宙遊泳が楽しめる。目指すゴールもなければ、倒すべきボスもいない。『ポリノミアル』は何ひとつプレイヤーに強要しない。楽しみ方は、プレイヤーが自由に決めればいい。

音楽はしばしば「鼓膜を愛撫する行為」と例えられる。このゲームは鼓膜はもちろんのこと、プレイヤーの網膜、そして指先をも優しく愛撫する。一度にすべて味わい尽くしてしまうなんてもったいない。いつまでも、いつまでも、快感の波間をゆるやかに漂い続けるように……そんなふうに楽しみたい作品だ。



自分でプレイリストを作って好きな音楽をバックに遊ぶこともできる。エディタを駆使すれば自分だけの宇宙も作れる

星空の中へ

Inside a Star-filled Sky

by Jason Rohrer

Win Mac

■Windows XP以上／Mac OS X version Leopard 10.5以上
■PLAYISM ■2011年6月24日 ■900円（税込）
©2011 Rohrer

Text＝池谷勇人（フリーライター）

おとぎ話のようなタイトルとドット絵のギャップ

何がいいって、まず名前がいいよね。『星空の中へ』、原題は『Inside a Star-filled Sky』。このタイトル名から、まさかこんなバキバキのドット絵を想像できた人はいなかっただろう。画面写真を見た時は一瞬『ラリーX』の新作かと思った。

どうして作者はこのゲームにこんな名前を付けたのだろう？　答えはゲーム開始後、しばらくしてからやってきた。ああ、なるほど、そういうことか！　「？」が「！」に変わるセンス・オブ・ワンダー。うん、確かにこれは『星空の中へ』だ。

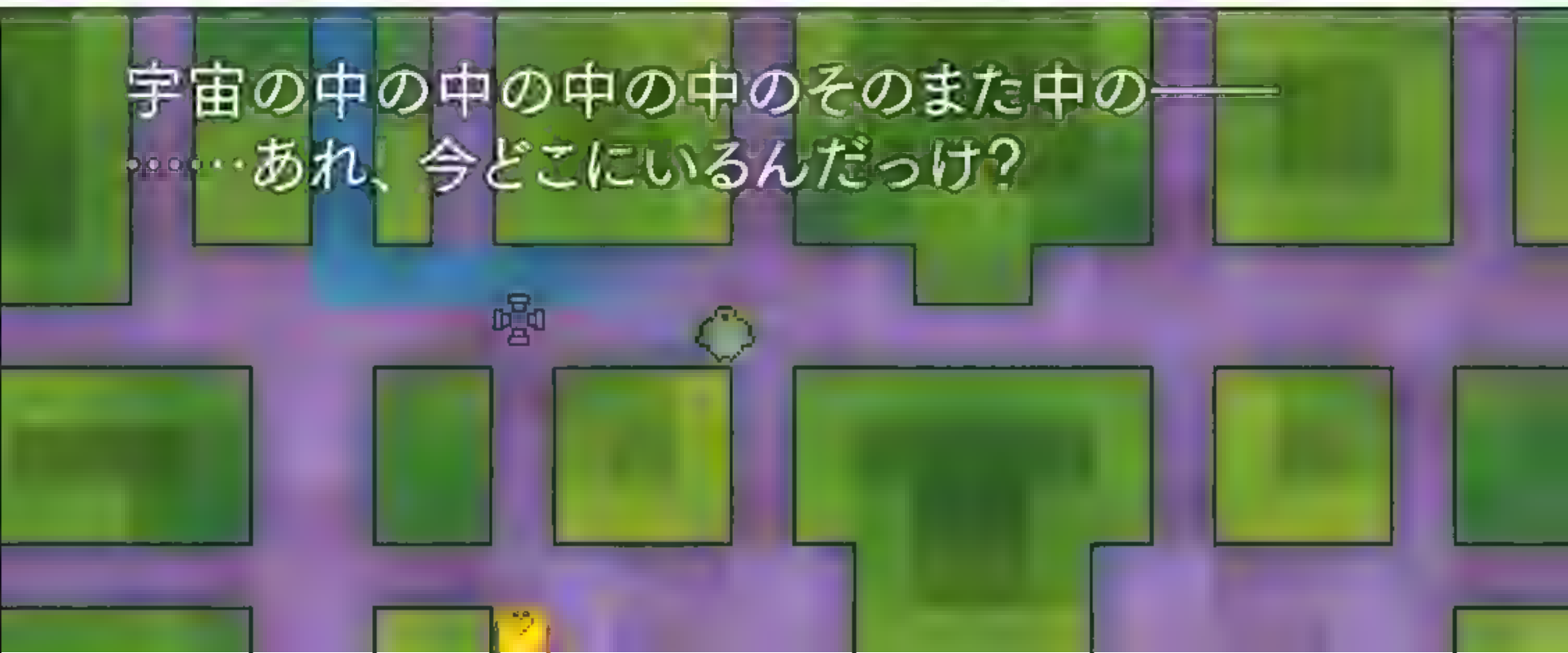
マトリョーシカのような多重世界を旅しよう

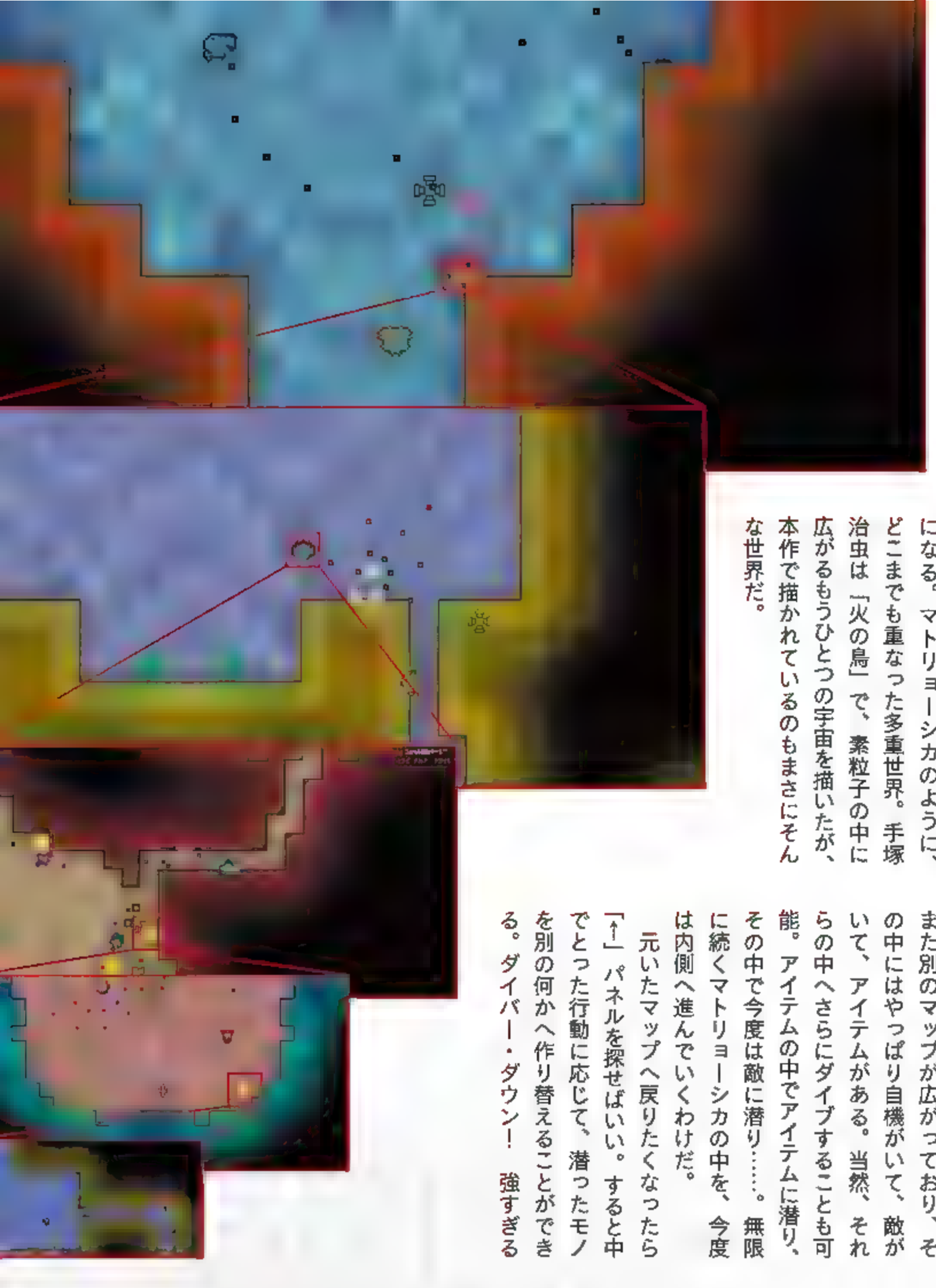
本作を手がけたJason（ジェイソン） Rohrer（ローラー）氏は、カリフォルニア在住の個人クリエイター。数々の受賞歴を持つ、インディーズゲーム界では結構有名な人で、『星空の中へ』は氏の8番目の作品にあたる。身のまわりの小さな発見や、自身の内側に生じた疑問や感情をそのままゲームに投影するのがJason氏の手法で、本作もそんなちょっとした気づきが出発点になっている。

■■■のアイテムは■時に3つまで装備可能。パネルに描かれた数字はアイテムのレベルを表し、大きければそれだけ強力になる

自機はドット絵で描かれた、ナノマシンのような、微生物のような不思議な存在。操作はキーボードのW（上）、A（左）、S（下）、D（右）キーとマウスで行い、アイテムでショットを強化しながらランダム生成のマップ内を進んでいく。

マップのどこかにある「↑」パネルを通過すると次のマップへ。その際、画面がギュウーン、と縮小していって、「それまでいたマップ」が次の「自機」になる。一瞬、意味がよ





拡大縮小によって描き出される、マトリョーシカのようなフラクタル世界。今いるマップが次の階層では自機になり、自機の中へ潜ればまた新たな世界が広がる。「火の鳥」で山之辺マサトが見たのはこんな世界だろうか

くわからず呆然。えーと、えーと、ああ、そういうことか！　さっきまでいたのは、今操っている自機の体内だったってわけだ。ということは、次のマップは？　そう、ご想像のとおり、今いるマップがまた次の自機になる。マトリョーシカのように、どこまでも重なった多重世界。手塚治虫は「火の鳥」で、素粒子の中に広がるもうひとつの宇宙を描いたが、本作で描かれているのもまさにそんな世界だ。

ダイバー・ダウン！物体の内側へ飛び込もう

一方、自機はあらゆる物体に「潜る」こともできる。アイテム、敵、そして自分自身――。潜った先にはまた別のマップが広がっており、その中にはやっぱり自機がいて、敵がいて、アイテムがある。当然、それらの中へさらにダイブすることも可能。アイテムの中でアイテムに潜り、その中で今度は敵に潜り……。無限に続くマトリョーシカの中を、今度は内側へ進んでいくわけだ。

元いたマップへ戻りたくなったら「↑」パネルを探せばいい。すると中でとった行動に応じて、潜ったモノを別の何かへ作り替えることができる。ダイバー・ダウン！　強すぎる敵を弱体化させたり、アイテムを強化したりと効果はさまざま。特にアイテムの強化は重要で、潜れば潜るほど強力なアイテムが手に入る麻薬的システム。ところが深く潜ればそれだけ敵も強くなるので、潜りすぎると今度は帰ってこられなくなる。何とか帰ろうと、また敵やアイテムに潜る。ええと、今いるのは確か、アイテムの中の中の敵の中のアイテムの中の敵の中の……なんだこの無限マトリョーシカ地獄は！

タイトルに込められたセンス・オブ・ワンダー

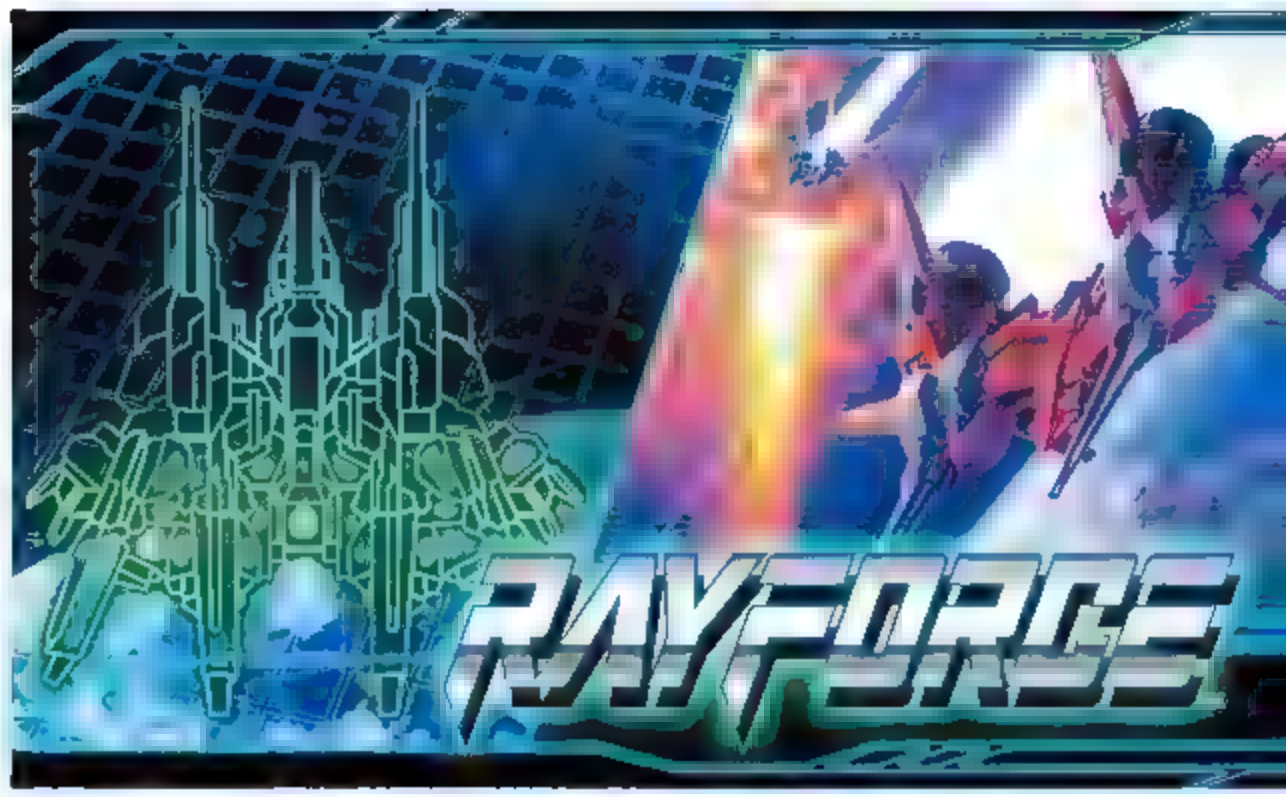
話を最初に戻そう。結局、星空とは何だったのか？　ここまで読んだみなさんならきっとおわかりだろう。Jason氏はこう語っている。

「地球の上に立つぼく達にとって、星は見上げるもの。（中略）でも実際、ぼく達は星の一部なのだ」（『星空の中へ』紹介ページより）

たとえちっぽけな存在でも、それは紛れもなく星空の一部であり、その中にもまた無限の星空が広がっている。どこまでも続く、自己相似性を持った永遠の副次作業。さあ、ダイブしよう。星空の中へ――。

名作『レイフォース』がiPhoneに登場!

Text=山本悠作(編集部)



RAYFORCE(レイフォース)

■iPhone3GS/iPhone4/iPhone4S/iPod touch 第3・第4世代
■タイトー ■2012年1月 ■1000円(税込)

©TAITO CORPORATION 1993,2012 ALL RIGHTS RESERVED.

名作アーケードシューティング『レイフォース』がiPhoneにて配信開始。アーケード版のファンにとっては、タッチパネルのフリック操作で、あの手応えのあるゲームを攻略できるのか? という点が一番気になるところだろう。

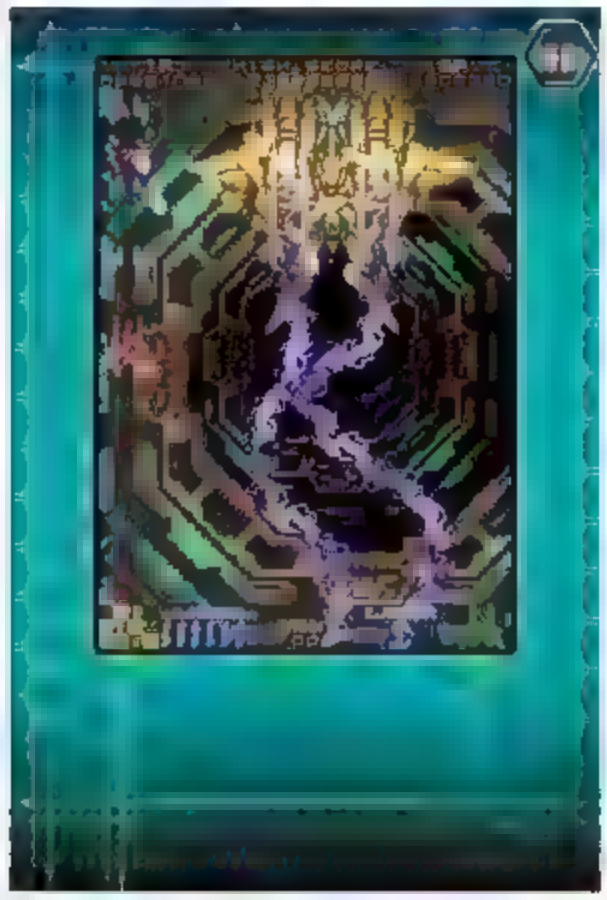
iPhone版の自機の移動は、指でフリックしたとおりに動くiPhoneモードと、フリックの方向にアーケード版と同じ速度で動くARCADEモードを用意。自機のショットは、自動発射のAUTOと、アーケードに近いショットボタンとロックオンレーザーの操作を行うMANUALの二つを用意。ゲーム内容はアーケード版をほぼ忠実に再現している。音楽も秀逸なのでヘッドホンも必携だ。

画面モード

ORIGINALは画面下の余白でタッチ&フリックの操作がしやすい。ZOOMは画面が大きくて見やすい分、敵の攻撃も見切りやすい。

ORIGINAL 画面下の余白を使ってフリック操作。画面全体を見渡せる。

ZOOM 指で隠れないように、自機の少し後方でフリックすると快適だ。



操作方法

AUTO ショットは常に自動連射され、レーザーはロックオン次第自動発射される。指一本で操作できる。スコアよりもクリアを目指す人向け。

MANUAL SHOTボタンを押すとオート連射のON/OFFを切り替えられる。LASERボタンを押すとロックオン中の標的にレーザーを発射。

MANUALモードのボタン配置は、左右変更可能。

シューティングファンの“攻略意欲”をわしづかみにした名作シューティング『斑鳩』の重要な要素となるのが「属性」。その属性を表現した［白］と［黒］それぞれがキット化されているが、4月には、機体デザインを担当した鈴木康士氏がゲーム専門誌の表紙のために描き下ろした特殊カラー［塗仏］が登場する。［塗仏］独特の金糸模様はデカールで再現されており、「パーツ数の多さ」や「高い難度の組み立て」などのハードルをクリアできれば、最高の仕上がりとなる。まさに上級者向けのキットと言えるだろう。

1/144 SCALE PLASTIC KIT

Hobby

飛鉄塊 斑鳩［塗仏］

■[illegible] ■[illegible] ■4月5日 ■5[illegible]

Text＝小川哲弥（ジャーリアス）

360

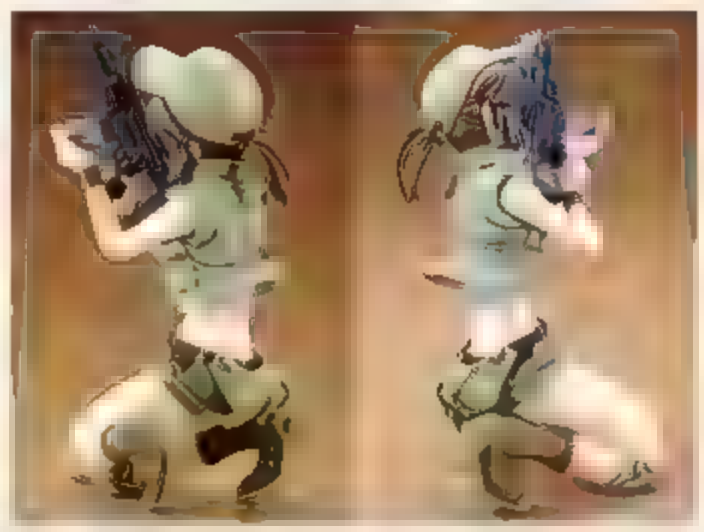
斑鳩 IKARUGA

■Xbox LIVEアーケード ■トレジャ

■2008年4月9日 ■800MSポイント

フィオリーナ・ジェルミ
FIOLINA GERMI
これはまさしく快挙!!
『メタルスラッグ』シリーズの
みんな大好き眼鏡っ子、
フィオが遂にフィギュアデビュー!!

ゲーム内で彼女が使うパワーアップガン、ヘキサゴンアームズM3685の造形もバッチリ!


隠れグラマーでもあるフィオのプロポーションにも注目! 腰のくびれが堪りません!

済フィギュア
メタルスラッグ4:フィオリーナ・ジェルミ

Text=下畑典明(An-EDITOR.)

奇跡って起こるものだね

いやはや、世の中何が起こるかわからない。何せ、2Dドットアクションゲームの雄、『メタルスラッグ』シリーズのプレイヤーキャラクターであるフィオが、ついにフィギュア化したというのだから。

トレードマークの帽子や眼鏡は当然として、サイドに大きなスリットが入ってアンダーウェアが丸見えなホットパンツなど、細かいところまで完璧に再現されており、誰が見てもこれは完全に『メタスラ』のフィオである。願わくば、これに続いてほかのキャラクターたちのフィギュア化も期待したいところだ。

次回のモデルはぜひともレッドアイかメグ教官でお願いします!

こちらが実[redacted]のゲーム内でのフィオ

真の主役、メタルスラッグもミニチュアサイズで付属!!

METAL SLUG SUPER VEHICLE 001/II

決してフィオのおまけにあらず！

ここからは、フィオのフィギュア化以上に心待ちにしていた人も多いであろう、万能戦車、メタルスラッグのフィギュア紹介に移ろう。こちらもフィオ同様の素晴らしい完成度で、ミニチュアサイズなのがもったいないくらいの出来である。360度旋回可能な2門のバルカン砲に、砲塔部分からのぞくぶっといキャノン砲など、細部までしっかり作り込まれており、「本当にこれがオマケなのか？」と首をかしげたくなる。なお、正真正銘のオマケは写真に映っているとおり、デフォルメされた捕虜のフィギュアである。

こっちがゲーム内でのメタルスラッグだ

メタルスラッグ4

AC
■アーケード
■SNKプレイモア
■2002年3月27日

NG
■NEOGEO
■SNKプレイモア
■2002年6月13日
■39800円（税込）

謎のテロ組織「アマデウス」との戦いを描いたシリーズ5作目で、本作のイラストがフィギュアのモデルになっている。新キャラ、トレバーとナディアが登場し、新たなスコアシステム「メタリッシュシステム」を盛り込んだ意欲作。ちなみに今作の音楽担当は「レッツゴー！陰陽師」の作曲者で有名な田中敬一氏である。

移植・復刻

Wii『メタルスラッグコンプリート』収録／5040円（税込）
PS2『メタルスラッグコンプリート SNKベストコレクション』収録／2079円（税込）
PSP『メタルスラッグコンプリート SNKベストコレクション』収録／2079円（税込）

『重装機兵』ワールド拡大！

主人公機・陸戦仕様と量産型レイノスが登場!!

『重装機兵レイノス』の主人公機・AS-5E3レイノスに続いて、『重装機兵ヴァルケン』カラーリングの陸戦仕様と量産型レイノスがプラスチックモデルで再現された。どちらもAS-5E3レイノス（主人公機）に負けず劣らずのハイクオリティキットだ。 Text=小川哲弥（ノトーリアス）

メガドライブで発売され、プレイヤーの継続意欲を刺激する絶妙なゲームバランスで人気を得た『重装機兵レイノス』。昨年、主人公機・AS-5ESがキット化され話題を呼んだが、さらに、主人公機のバリエーションタイプが2体登場する。一体目は、量産型レイノス。ゲーム中のカラーリングが再現され、150mmバズーカ、ミサイルランチャー、ディフェンス・ディスチャージャーが付属品となる。二体目の陸戦仕様タイプは、『重装機兵ヴァルケン』のプレイヤー機体のカラーリングが成型色となっており、50mmアサルトランチャーとシールドが付属。これらのレイノスシリーズは、武装の互換性も高いので、全部そろえて自分なりのアレンジを加えてみるのもいいだろう。

MD **重装機兵レイノス**
■メガドライブ ■メサイヤ ■1990年3月16日 ■6200円
Wiiバーチャルコンソール配信中 600Wiiポイント ©NCS/extreme

SFC **重装機兵ヴァルケン**
■スーパーファミコン ■メサイヤ ■1992年12月18日 ■8800円
Wiiバーチャルコンソール配信中 800Wiiポイント ©NCS/extreme

XB

叢-MURAKUMO-
Xbox プラチナコレクション

■Xbox ■フロム ソフトウェア ■2940円(税込)

2002 2003 FromSoftware,Inc. All rights reserved

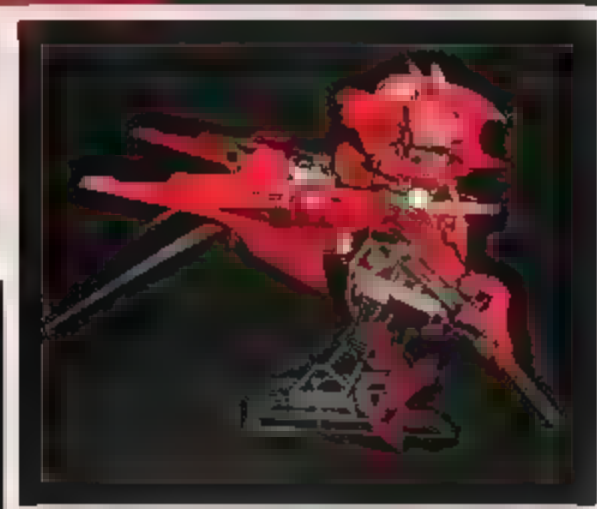
1/48 PLASTIC KIT

A.R.K. クラウドブレイカー01

■プラスチックキット ■[illegible] ■[illegible] ■[illegible] ■[illegible]

Text—小川哲弥(シャーリアス)

Xbox黎明期に登場した『叢-MURAKUMO-』は、3Dフィールドを超高速で飛び回る爽快感や機動兵器・A.R.K.のフォルムの美しさが魅力になっていた。当時、メインビジュアルとして使用された「クラウドブレイカー」が、プラスチックキットとして復活!!



弾幕シューティングに"対戦"を組み合わせた『旋光の輪舞』には、魅力的なキャラクターが多数登場する。中でも特に人気が高い「ペルナ」がフィギュア化されているが、細部の作り込みがすごい……というか、意外と露出度が高く、お供のウサギの存在を「邪魔」と思ってしまうこともあるだろう。ゲームの開発・販売元グレフのオンラインショップでは売り切れの状態が続いていたが、現在は再入荷中。ペルナファンには朗報だ。

未来に語り継ぎたい名作ゲーム特集

【第1回】鋼鉄帝国

メガドライブに燦然と輝くスチームパンクシューティング『鋼鉄帝国』。いまだ復刻されない本作を、再び遊べる日を願って、再評価特集を掲載する。

Text=恋バラ支部長(ファミプロ)

MD
鋼鉄帝国
■メガドライブ ■ホット・ビィ
■1992年3月13日 ■7800円
©STARFISH-SD Inc

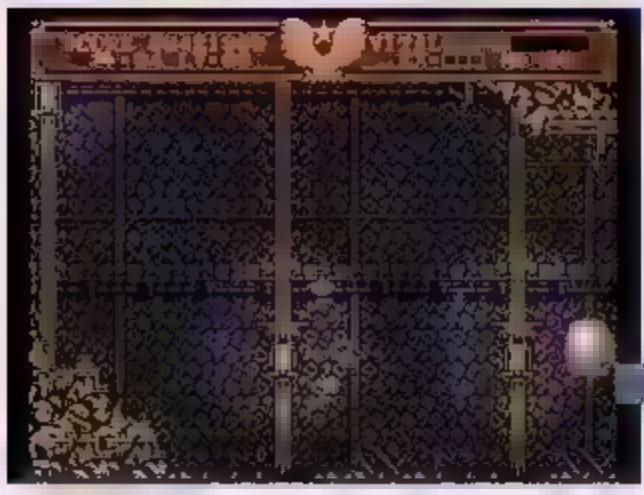
一騎打ちとはこういうものだ

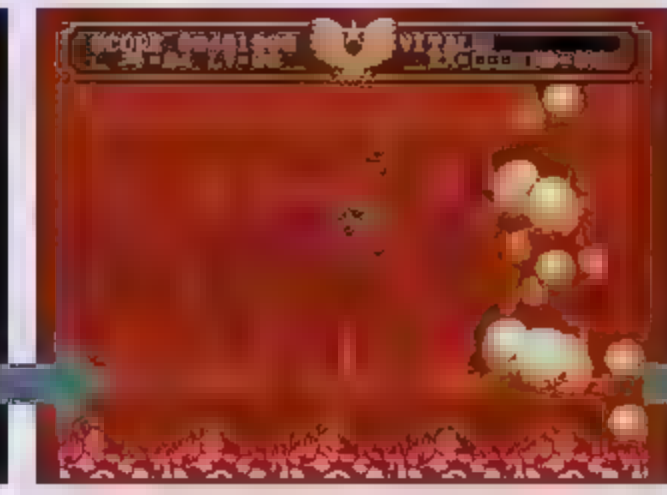
たった今『鋼鉄帝国』をクリアして、スタッフロールを見ながらこの文章を書いている。スタッフロールを見た回数はちょうど30回。クリアまでの平均プレイ時間は1時間弱だから、優に30時間以上は本作をプレイしていることになる。

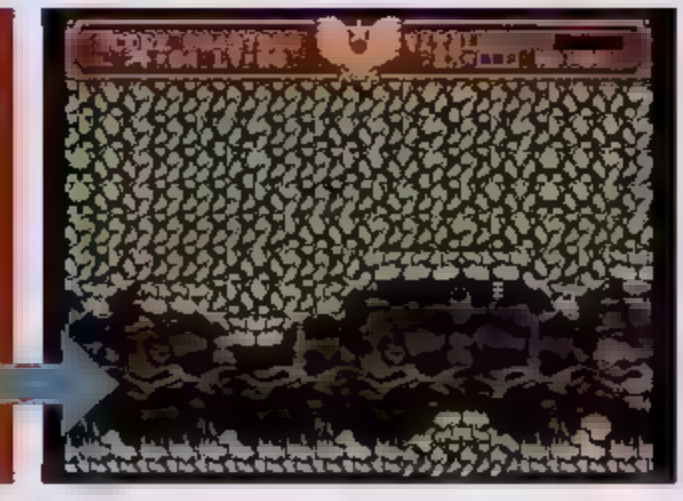
「これだけ繰り返してプレイする魅力は何か?」といえば、ボス戦の面白さと、そこに至るまでの道中が易しいことである。本作には「避けられるわけねえじゃん!」と叫ぶようなザコが出てこない。いきなり後ろから激突されたり、知らないと対処しようのない攻撃をされたりしないのだ。

そして現れる中ボスやステージボス。その存在感は圧倒的だ。装甲列車! 空飛ぶ潜水艦! プロペラで浮遊する巨大な城! 大空を舞う巨大戦艦! 瞬間的に「コイツはかっこいい」と思えるボスだらけだ。しかも硬いのがいい。映画で例えると、ジャッキー・チェンの初期映画で強敵と1対1で何分も戦い続けるみたいなアレだ。ザコ戦はさらっと、ボス戦はこってりと。弱点を突かれるとあっさり破壊されるとか、そんな軟弱なボスは存在しない。少しずつ攻撃を加え、敵の装甲をはがし、砲台を地道に壊していく、じりじりとした戦い。総プレイ時間のうち、3分の1くらいはボスと戦っていると

燃える！ 崩れる洞窟から高速脱出！



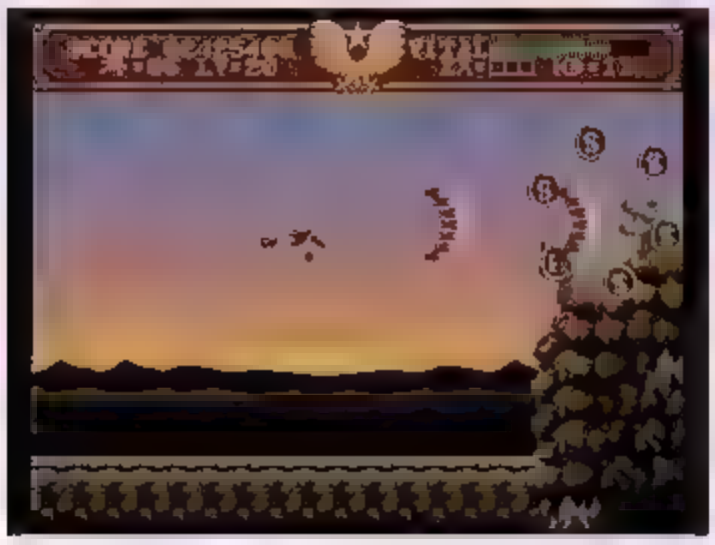




言ってもいいくらいだ。

また、自機もヒットポイント制のため、一撃でやられることはそうそうない。ヒットポイントの初期値は少なめだが意外とタフだし、レベルアップアイテムを取ることでヒットポイントの最大値はどんどん増えていく。レベルアップアイテムもどんどん出まくる。シューティングが苦手なプレイヤーにもとても優しい。

ボス戦ならではの大盛り上がりBGMをバックに、巨大な敵との長時間にわたる死闘を制したときの達成感たるやー！ これぞまさしくカタルシスであり、充実感である。ボスとの戦いこそが本作最大の面白さであり、何度もプレイしてしまう魅力だ。



帰るべき母船が撃墜された後、夕焼けをバックに空を舞う姿が美しい。悲壮なBGMがよく似合う

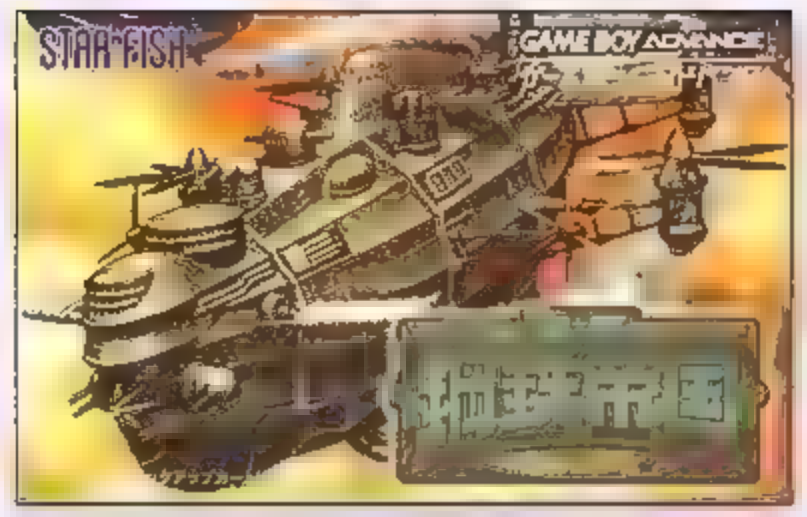
本作は、蒸気機関で動くプロペラが巨大な物体を宙に浮かせ、プロペラ飛行機が宇宙に行ってしまうような、コッテコテのスチームパンク世界だ。その世界観をわかりやすくかつ魅力的に表現するのは、ちまちました敵キャラやグラフィックよりも巨大ボスが適していると思う。それ故、彼らとの戦いがメインになるのは当然のことなのだ。

と言っても、ボスに至る道のりは、単なる通り過ぎるだけの位置付けではない。空中戦ステージなら空中に特化した敵、海がメインのステージなら海を利用する敵。それぞれのシチュエーションに特化した敵が襲いかかってくるのだ。決して強くはないがテンポよく現れ、どことなくコミカルな攻撃をしてくる敵が楽しい。

私が最も面白いと思うのは、シューティングにおける楽しいという感覚だ。バリエーション豊かな敵を楽しく倒したい。倒すことが楽しいことであってほしい。でも、あまりに楽々と倒されてほしくない。やりたい放題ができることもなく、ちょうどいい程度で倒され、つらくてやめたくならないように、明るく楽しく先へと進みたい。そんなわがままな期待に、本作は十分に応えてくれている。

それでも難易度は高ければ高いほどいい！ 全編が難しくあるべき！ というような根っからのマニア向けに、本作は自機を2機用意している。操作しやすく地上攻撃が強力な複葉機のエトピリカと、明らかに使いにくい飛行船のゼッペロン。ヒットポイントと耐久度は高いが、飛行船というイメージどおりのゆったりとした動きに大きな当たり判定。どうにも使いにくい、上へ向かって飛んでいく地上攻撃。ゼッペロンを操作してハイスコアを目指そうともなれば、まるで違ったゲームになるだろう。やり応えでも、本作は一流なのである。

本作は、高いレベルで融合した世界観とゲーム内容に加え、おちゃめなネーミングや遊び心満載の取扱説明書、ゲーム展開に合ったBGMなどによってプレミア価格がつき、現在も入手が難しい超人気作となっている。評価が高いのは素直に嬉しいが、この素晴らしいシューティングが入手しづらく、メガドライブでしか遊べない現状が本当に歯がゆい。どんな機種でもよいので復刻されてほしい。鋼鉄の輝きは錆びることがないのだから。



GBA

鋼鉄帝国 from HOT・B

■ゲームボーイアドバンス ■スターフィッシュ
■2004年4月30日 ■4800円
©STARFISH-SD Inc

リズミカルからキルユーへ

ディレクターズカット版という形で世に出た『鋼鉄帝国 from HOT・B』と、オリジナルのメガドライブ版との大きな違いは2つ。

・ザコ敵が殺意にあふれている
・攻撃方法やグラフィックが大幅に変化したボスが多い

オリジナルのザコキャラはどこかしらユーモアがあった。すぐに倒さなくても自機は命の危険にさらされることは少なかった。しかし、アドバンス版は敵愾心(てきがいしん)あふれる存在になってしまった。前後左右からわらわらと発生する敵。自機の逃げ場がないように散開しつつ迫る敵弾とザコ。メガドライブ版のザコはやさしく、自機がやられることはあまりなかったが、アドバンス版ではボスにたどり着く前にゲームオーバーになることも多々ある。難易度設定でEASYを選んでも、メガドライブ版より難しいのは間違いないだろう。

また、ゲームボーイアドバンスは画面が小さい。しかしザコは意外と大きく、敵と自機との距離があっという間に詰まりやすい。で、やられてしまうわけだ。

アドバンス版をプレイするときは、ゲームキューブ+ゲームボーイプレーヤーを使い、テレビでプレイすることをオススメする。

ボスの攻撃方法もずいぶんと変わり、見た目自体が変わったボスも多い。「アンタ誰?」と言いたくなるような全く別キャラとなったボスさえいる。一方で既存のボスのギミックや攻撃が、新しい解釈でアレンジされている箇所があり、ディレクターズカット版という名前にふさわしいと言える。

ただ、メガドライブ版ではミスをしてもパワーアップさせた自機のレベルは下がらなかったが、アドバンス版ではレベルが1に戻ってしまう。難易度が高いこともあって、ミスし続けているとレベル1で戦い続けているような気分になる。これは嬉しくない変更だ。

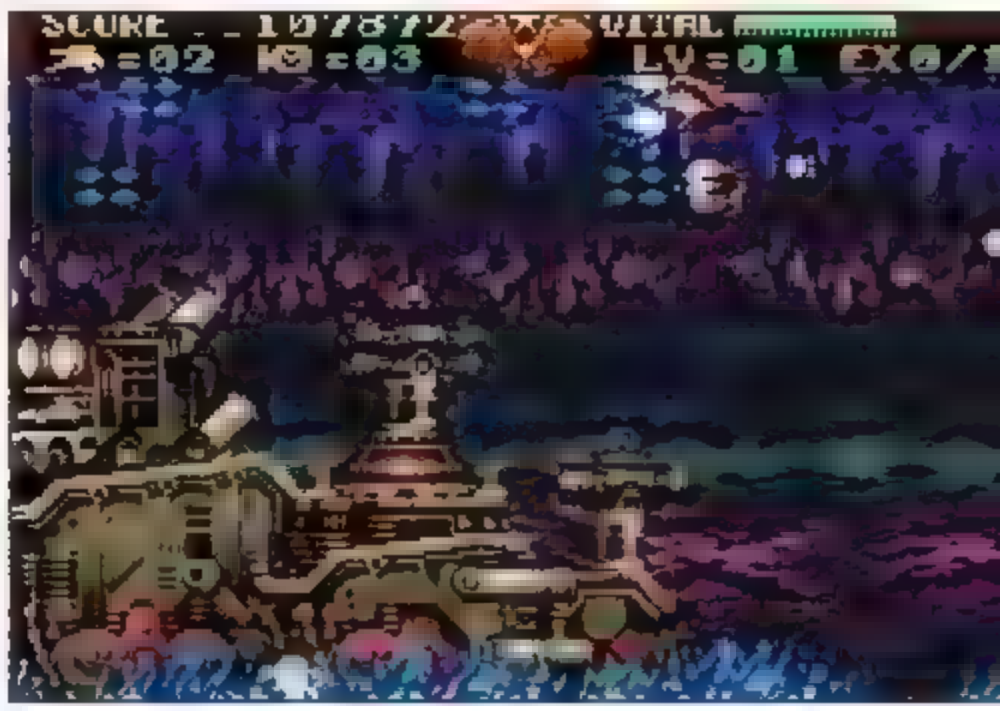
メガドライブ版では背景だった箇所に当たり判定がつき、当たるとダメージも大きいなど、ダメージを受ける箇所も多くなった。

メガドライブ版から良い方向に変わった部分もある。メガドライブ版のボスキャラは撃墜すると爆発せずに落ちていったのだが、アドバンス版ではザコ敵も同様に、撃墜時に爆発せずに墜ちていく。単に爆発していただけのザコが、死にざまでしっかり見せる演出になったわけだ。

自機の攻撃で破壊できる敵弾が増えたのも気持ちいい。ついでに言えば、ステージクリア時の得点計算中、自機が動かせてショットも撃てるようになったのもささやかながら嬉しい。普通のゲームなら単に得点計算をするだけの退屈な画面なのだが、アドバンス版は道中やボス戦が難しいだけに、自機を自由に動かせる気楽さに解放感があって、思わず和んでしまうのだ。

全体的に難易度は高くなったが、手軽な値段で入手でき、不朽の名作の世界と雰囲気を味わえるアドバンス版には大きな価値がある。ぜひ入手して遊んでほしいし、できることなら、3DSでのバーチャルコンソール配信も期待したいところだ。

アドバンスの小さい画面をところ狭しと動き回る1面ボス。撃破した後のやられていく姿にも注目してほしい



アドバンス版で新登場したボス。やたらとタフで攻撃範囲が広く、この図体で飛び跳ねるという芸達者なヤツだ

『鋼鉄帝国』開発者

佐ぶ（佐武義訓）氏ロングインタビュー

Yoshinori Satake

有限会社アイデアポケット代表取締役。18歳からゲーム制作に携わる。制作したシューティングは『インセクターX』『オーバーホライゾン』『鋼鉄帝国』。

Interview＝窓パラ支部長（ファミプロ）

鋼鉄世界のイメージはトンデモ科学

――飛行船や蒸気機関が目立つスチームパンクの世界観は、どのように生まれたのでしょうか？

佐ぶ　ホット・ビィはもともと『インセクターX』や『オーバーホライゾン』といったシューティングゲームも作っていたので、自然とシューティングを作ろうという話になって、私も縦スクロールと横スクロール両方の企画を出していたのですが、『中華大仙』などを開発した当時の上司からスチームパンク系をやりたいと話が出たんですね。そして私が企画を担当することになりました。

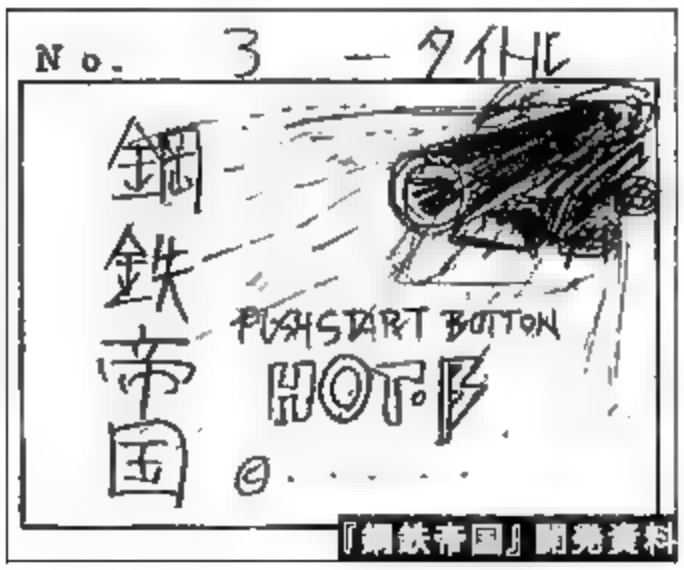
『鋼鉄帝国』というタイトルは私がつけました。今でこそ『怒首領蜂』とかありますが、当時はシューティングで漢字4文字のタイトルがそんなにたくさんあるわけではなかったので、インパクト的にやりたかったんです。『中華大仙』という漢字4文字の作品もありましたし、私自身は違和感はなかったんですが、上司は『鋼鉄帝国』というタイトルに「エーッ!?」という反応で抵抗があったみたいですね。ただ、社内には賛成者が多くて、『鋼鉄帝国』のタイトルで決まりました。本当はロゴを縦書きにして、その横にメニューを並べて表示させたかったんです。最終的には縦書きだと使いにくい、ということでNGになってしまいました。縦書きロゴこそボツになりましたけど、ゲーム全体から見てステージ3の空飛ぶ潜水艦や、最終ステージの月ロケットなどの仕掛けとかアイデアなど、僕の趣味嗜好がごっそり入っています。

――世界観が面白いですね。

佐ぶ　『鋼鉄帝国』の世界はトンデモ科学のイメージです。蒸気機関の限界が全くわかってない、蒸気機関で何でもできると思い込んでいた昔の人が設計図を書いて、それが実際に動いちゃっている。彼らは、宇宙にも空気があり、オーロラも宇宙にあると思い込んでいる。それで最終ステージの背景の宇宙も空気がある表現にしたくて、デザイナーに相談したら「昔の人が描いた宇宙の絵にはモヤがかかっている」と言うんです。そういうところからイメージして、最終ステージは宇宙なんだけどカラフルなモヤがかかったグラフィックにしました。だから宇宙に行っても飛行機のプロペラは回ってるし、空気もあるから煙も出てる。

表向きはまじめな雰囲気を作っていますが、敵キャラとかステージのネーミングは、最初から狙ってやっています。ステージの名前は実在のパンド名を基に命名したりしてます。私は音楽の情報には疎かったので別の人に名付けてもらったんですけれど。全体的にパラエティというか楽しんでる雰囲気を感じてもらえるはずです。もちろん作っている時は楽しいことばかりじゃないんですけど、少なくともゲームをプレイしてもらった後に「このゲームを作ってる間はすげー楽しかったんだろうな」と思ってもらえると思います。

ネーミングの話に戻りますが、ステージ2の名前は「天使の歌」という言葉をドイツ語読みにしています。洞窟内に風が通る音を「天使の歌」と呼ぶんですね。一種の信仰のようなものが存在していて、天使だけじゃなく女神様の声とも呼ばれていたり。あと、天使を名前に使ったのは、ステージ2の鉱山で人がたくさん死んでいることをにおわせたかったというのもあります。天使が命を持っていってしまうイメージです。『鋼鉄帝国』が発売された後のどこかのレビューで「思想的に危ない」と書かれちゃいましたが（笑）。ステージ2の途中で爆発が起きて脱出するんですけど、そういうことが起きる危ない洞窟っていう設定を考えていただけなんですけどね。これは、鉱山内にガスが出て爆発事故がよく起こっていたという設定です。帝国があまり人権を大事にせず、当時は



『鋼鉄帝国』開発資料

人の命よりも重いものがたくさんあった、そういう危険な鉱山でも人を働かせていたという雰囲気が出ればいいなと考えてました。一番やりたかったのは爆発してからの脱出するまでの高速ステージだったんですよ。技術力のある会社ならそんなに難しくないと思うんですけれど、このシーンは作るのが大変でしたね。爆発して画面スクロールが高速化する間にメモリの絵を差し替えたりとか、いろいろな処理をしているので、処理落ちしまくっているんですよ。

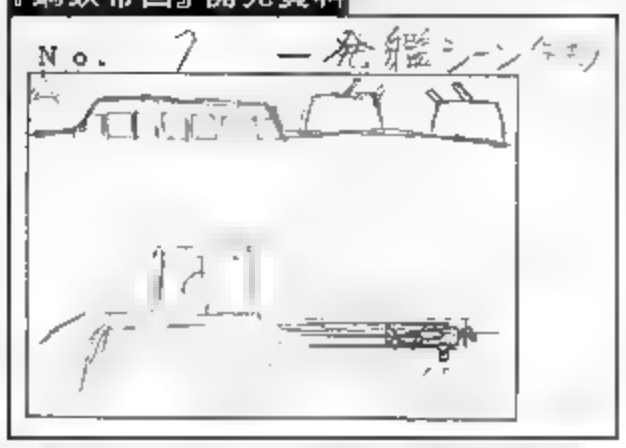
――スローになる感じが映画の爆発シーンみたいに緊張感があって、むしろ良かったです（笑）。

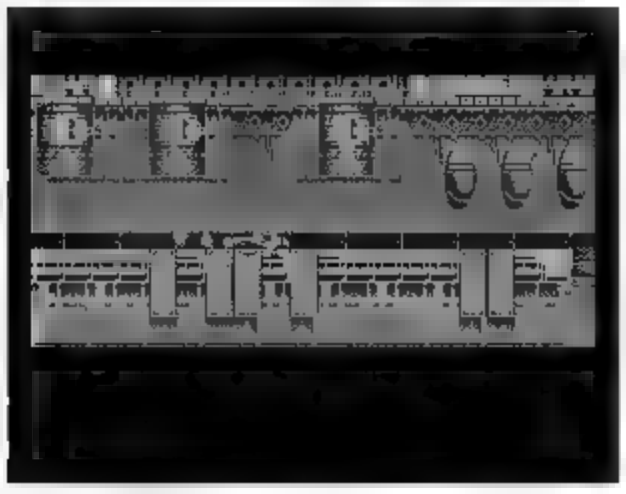
シチュエーションから設定を作っていった

――ステージ3の、長距離砲の弾が降ってくるシーンもすごくいいですね。

佐ぶ　敵対している帝国の長距離砲が海岸沿いに設置してあって、味方の母艦が近づけるように自機が低空飛行で接近して、長距離砲を破壊して侵入しやすくする、という設定です。

『鋼鉄帝国』開発資料





シチュエーションから設定を作っていくというのは、当時のシューティングを作っている人ではあまりいなかったと思いますが、自分はシチュエーションを考えないとゲームを組み立てられないタイプなんです。各ステージごとに「ここでは○○が起こっているので、だからこうしなければならない」という具合ですね。それで、シチュエーションに合わせて、どういう感情をお客さんに持ってもらうかが最初にまずありきなんです。『鋼鉄帝国』はそういう作り方をしています。

――私が好きなのは、敵の巨大戦艦のおなかを自機がぶち破って戦うシーンです。

佐ぶ　巨大戦艦のイメージのベースになっているのが、テレビアニメ「未来少年コナン」に登場するギガントです。リベット系（※）をやろうということで企画の時点で巨大戦艦は外せないと考えました。

巨大戦艦のおなかの部分というかコアの部分の元ネタは特にありませんが、その設定にしたのは自機との兼ね合いがあります。二種類の自機のうち、戦闘機エトピリカは当たり判定が小さくて使いやすい。でも、どうせ敵や弾を避けられないんだから耐久力の高い飛行船ゼッペロンが使いやすい、という人もいるはずだから、ゼッペロンの活躍の場を増やしたいという意図がありました。海岸線のステージは海の敵が多いので画面下への攻撃ができるエトピリカばかり使われてしまう。それで上側へ攻撃ができるゼッペロンが使いやすくなる場所があるといいなあと考えました。横シューティングにありがちな、意味もなく画面の上に地形があるとか、何かが降ってくるとかはやりたくなかったので、巨大戦艦はうってつけでした。

――巨大ボスは倒すと小さく爆発しながら落ちていきますね。バラバラに爆発したりはしなくて。

佐ぶ　グラフィック容量がカツカツで、ボスが爆発して分裂したりとかは厳しかったんです。ゲームのテーマとして重さを追求したこともありました。ボスに関しては、重たそうで硬そうという定義づけです。完全に鉄の世界なので、重さとか硬さが重要なんです。プレイヤーがどれだけ重たいものを倒したのかを見せたかったんです。

それともうひとつ、シューティングなので、ある程度は難しさが必要なんですけど、ボスにたど

巨大戦艦のどてっ腹をぶち破る。戦艦の巨大さと、自機が押しつぶされそうになる感覚がたまらない

※リベット系　リベットとは、鉄の鋲のこと。ここではリベットでむき出しの鉄板が繋ぎあわされているような武骨でゴツい飛行機のことを指している。

り着く前はハードルをあまり高くしないようにしています。ゲームオーバーになるならボスのところでなってほしいんです。シューティングのボスには「倒し方がわかるとすぐに倒せる」という作り方があるんですが、それとは別に、あっさり倒せたらダメだと考えていました。それで、ボスの硬さをいろいろな人に聞いて、どこまで硬くできるかを調整しています。あと、敵がプロペラで持ち上がっていくところは重い感じが出ないんですよね。プロペラで持ち上がるほど戦艦は軽いものじゃないんですけど（笑）、『鋼鉄帝国』はプロペラで何でも持ち上げられる世界なので、プロペラがついている時点で見た目がふわっとしちゃう。「こんな重量感のない軽いものと何で戦わなきゃいけないんだ」と思われないように作ってました。

――タイトル画面の下に楽譜が表示されて、BGMに合わせてスクロールする演出が秀逸ですね。

佐ぶ　『鋼鉄帝国』は、最初に原作の小説があって、それを映画化した……という設定なんです。それでオープニングやデモも映画っぽくしているんですね。古い映画ってフィルムに音が入ってないんですが、BGMがないわけではなく、スクリーンがあって、お客さんがいて、その後ろに楽団がいて曲を弾くんです。その頃の映画でフィルムの下のほうに音符が流れているものがあったので、それを再現したのがタイトルの楽譜でした。楽譜を流すのは突飛なことだったので、最初は驚いてましたが、パッケージ用イラストとかが出来上がってきた時、楽譜も作品の世界観にハマるな、という雰囲気が醸成されて、入れてもらえたんです。

セガさんにβバージョンを出した時に頂いたレビュー評価が70点くらいだったと思うんですけど、それまで出した中で割といい数字で返ってきたんですね。世界観とか演出とかの部分も高評価だった。僕自身はテキストやグラフィックで雰囲気を出すことができないので、最初ゲームのイメージを伝えるのに苦労したんですが、β版の評価を含めて最終的にゲームでやろうとしていることがわかってきてもらえて、ホット・ビィ社内でも僕の方向性が悪くないんだと浸透していきました。映画的なゲームへの理解度が高まってきたんです。

そこから始まったのが、マニュアルを映画のパンフレット風にすること。マニュアルを作ってくださったグラフィックさんや広報さんがノッてくれたんですよ。また、僕の同僚に説明書内のテキストを書いてもらいました。ほかにもステージ途中で流れる帝都へ突入する際の演説風テキストがうまく書けなかったので、これも彼に書いてもらいました。余談ですが、彼は後に『サムライスピリッツ』を手がけることになります。

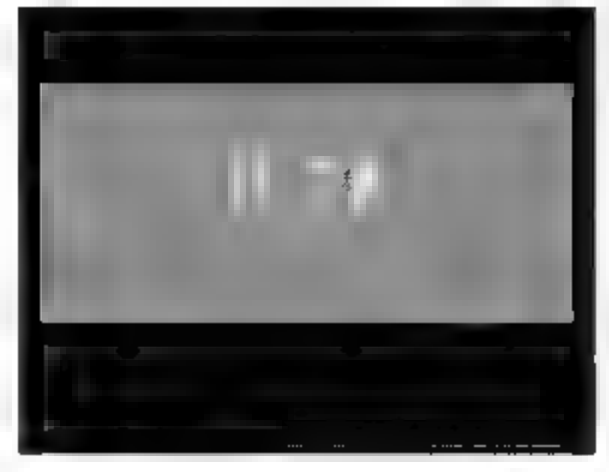
すごい方ですね。

佐ぶ　スタッフロールも映画風にしたいというのがありまして、社名をホット・ビィフィルムにしたんです。でもエンディングには制作時間を確保してなくて、誰かがムリに作る範囲でやるしかなかった。そしたら当初は映画的な演出が嫌だって言ってた人が最終的に雰囲気をわかってくれて、映画風のスタッフロールにしてくれたんです。

――終盤ステージで自機が地下に入っていく時、映画みたいなシネスコサイズになりますね。

佐ぶ　ほかのステージでは母艦での自機発着シー

レトロな映画を思わせる[illegible]り、配給会社のロゴが入る映画風の作りが素晴らしい。仮想のストーリーを語るオープニングの画質もレトロ映画らしくざらざらしており、雰囲気は抜群。BGMとともに流れる五線譜はオープニングでしか見られないので要チェックだ



ンがシネスコで映るんですが、ステージ5で母艦を失ったあと、何をシネスコに映すかを考えて、あの演出にしました。見慣れたシーンなのに母艦がもういないことがわかるんですね。あと、ロケットで宇宙に突入していくシーンが衝撃的な演出として使えると思ったんです。

でもあとで困ったのが、シネスコでの母艦の離発着後の流れの後に、自機セレクトを入れちゃってたんですね。もともと自機セレクトは、ステージが始まるときにこっちの自機でダメだったらこっちの自機を選ぶというふうに、攻略する手段を残したい理由で入れた仕様だったんですが、母艦で離発着している以上は、物語の進行上、母艦を失ったあとに自機を乗り換えることができちゃダメなので、すごく悩んだんです。最終ステージで自分の得意な自機を選べないと相当大変だろうと。雰囲気を壊すことはわかっているけど、シューティングが得意じゃない人のためにも、自機セレクトは外せませんでした。

何でシューティングゲームは誰にでも楽しめないんだろう

佐ぶ　シューティングって、ハードルを下げて下手な人でも慣れるところまでしてあげれば、いつの間にか上手になったりすることもあるじゃないですか。今まで1面もクリアできなくて楽しくなかった人が、3面まで行けるってことになれば、シューティングの面白さのどこかに引っかかってくれる。『鋼鉄帝国』も無限コンティニューにしたかったんですけど、クリアされたら終わりというか、シューティングが簡単だとつまらないと思われてしまう。ある種の縛りがあるんですよね。『鋼鉄帝国』はもともと下手な人向けにレベルアップ制を採用していて、自機のパワーアップレベルが40まで上がるという仕様があったんですよ。でも当時の上司が「ゲームクリアまでに40まで上がるなんてありえない。40段階まで作っておいても、どうせレベル40を見る人はそんなにいないだろ」と言い始めて、レベルの最高値を20まで下げることになってしまいました。

40段階だったらどうなっていたんですか？

佐ぶ　上手な人のクリアレベルが20後半くらい。平均的にレベル30くらいを想定していて、下手な人用にレベル40がある。無限コンティニューにして、ちょっとずつ攻撃判定や威力を上げて、下手な人はレベルを上げてクリアしてもらう、レベルを上げているうちにうまくなる、という作りです。

シューティングって、誰にでも楽しめるようにするのが構造的に難しい。シューティングを作り始めた時に、「何でシューティングゲームは誰にでも楽しめないんだろう」と思って、いろいろなゲームを研究したんです。たとえばRPGがあきらめずに済むのは、行き詰まってもほかにやることがあるからなんですよ。話を聞いて回ろうとかレベル上げしようとか強い武器を探そうとか、その場でやめなくていい理由がある。『ドラゴンクエスト』なんかはそこを気をつけていて、海外の突き放し系RPGとは一線を画してたじゃないですか。誰でも遊べて簡単で、あきらめずに済む。それを構築したのが堀井雄二さん。『ドラクエ』では最初からレベル上げをしたときに、敵のレベルをどのくらいにしておくと楽勝になるのか。そういう調整ができているので、参考になったんです。

ほかに『スーパーマリオブラザーズ』も研究したんですけど、『スーパーマリオ』の手法ではシューティングに応用が利かないことに気がつきまして、シューティングで何か考えなきゃいけないという試行錯誤が始まったんです。

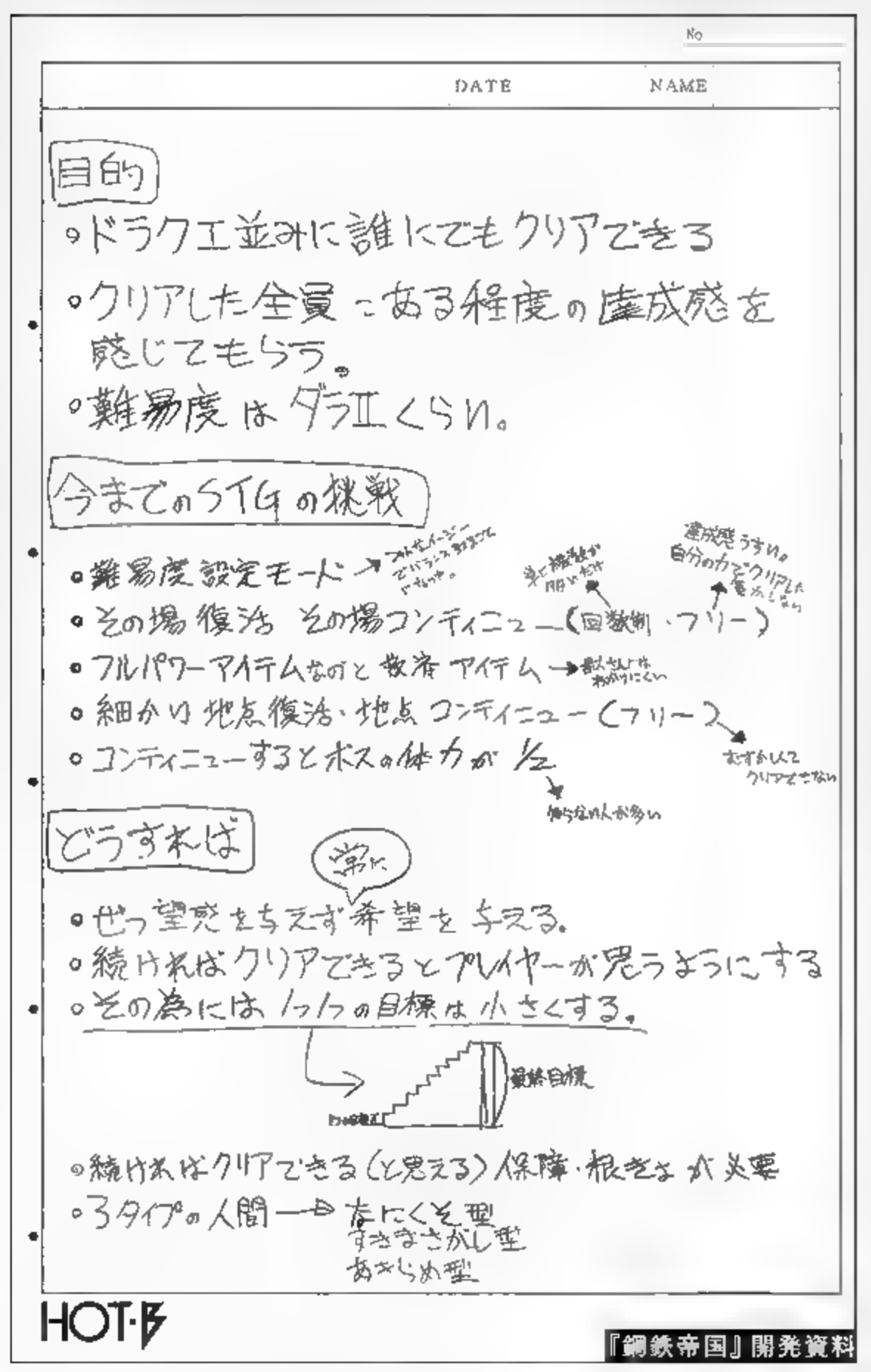
シューティングは強制スクロールで、『スーパーマリオ』みたいに自分のペースで進めない。シューティングで自分のペースで進めたらどうなるかっていうと、簡単にできちゃうので敵の配置自体をガラッと変えなくちゃいけない。極端な話、シューティングでは敵の配置している場所とか出現

メガドライブ版では「撃墜された母艦が落下していく際、艦長が敬礼している」シーンを入れたかったが実現できなかったという。しかしアーケード版『鋼鉄帝国』（未発売）において実現されていたとのこと。スタッフは佐ぶさんの願いを知っていて入れたそうだ。粋な話である

方法とかが決められているので、プレイヤーは敵が出てくる前にそこへ移動して連射しちゃう。だから、何をどうやっても簡単になってしまう。『スーパーマリオ』の場合はジャンプをしても穴があったりとか、自分のペースで進んでも失敗しますよね。でも、シューティングは穴に落ちることがない。しかも自分の攻撃がロングレンジで、自分のペースで進めちゃうと難易度の取りようがない。難易度の調整には相当手間がかかるから、これはダメかと（笑）。

――それでパワーアップレベルのシステムを採用しようというアイデアが出てきたわけですか。

佐ぶ　そういった試行錯誤が入ってます。本当は今後もやりたいんですけれど、シューティング自体の市場がなくなってるんですよね。今後のシューティングで僕がやりたい実験って、ライトユーザーに投げないと意味がないんです。誰にでも遊べるように裾野を広げるのをやりたいので、マニア向けのシューティング市場にそういうのを出してもあまり意味がないんです。



ゲームボーイアドバンス版『鋼鉄帝国 from HOT·B』の意義

ゲームボーイアドバンス版には、原作者としてどのようにかかわられていたのでしょうか。

佐ぶ　アドバンス版も最初は監修するという話をしてたんですが、スケジュールが厳しく、監修どころではありませんでしたね。マスター直前でも敵の配置が終わってない状況でした。それでもアドバンス版は途中のバージョンを確認して、気になるところはお伝えしていました。

昔、ホット・ビィではアーケード版の『鋼鉄帝国』も制作を進めていて、それは開発途中で中止になったんですが、そこに参加してた人がアドバンス版は参加していたんです。その人は、どちらかと言うと一般的なシューティングの人なので、アドバンス版はそちら寄りなんです。ただ、その人も『鋼鉄帝国』が好きなので、形としてはしっかりしたものができている。シューティングが下手な人から見てもイヤな出来になっていませんでした。もともとヒットポイント制なので、ある程度はハードルが低いという部分もありますし、アドバンス版はあれでよかったと思っています。ただ、スタッフともども原作のメガドライブ版『鋼鉄帝国』のプレイ環境を用意するのが大変でしたね。

――メガドライブは当時の時点でレトロハードでした。レトロハードのゲームは今だと配信タイトル以外は、遊べる環境が少ないですね。

佐ぶ　メガドライブ版『鋼鉄帝国』は入手困難だ

し、メガドライブ本体を持っている人も減っているだろうし、アドバンス版が発売されて良かったなと思います。失礼ですがスターフィッシュさんもそんなに大きな会社というわけでもないので、予算も期間も大盤振る舞いはできない。隅から隅まで懇切丁寧に作れているというわけでもないんです。メガドライブ版『鋼鉄帝国』も同じような状況で作っていましたし。ただ、こだわるところのベクトルがほかと違ったので、変わった作品として生まれてこられた。

――メガドライブ版とは変更点が多いですか？

佐ぶ　できれば当たり判定を細かくしたいとかあるんですけど、プログラマーさんの技量によるところですが、細かい当たり判定をつけると処理が重たくなっちゃう。処理を軽くしようと思ったら、8×8ドットの単位で当たり判定をつける必要がある。もともと『鋼鉄帝国』は処理のひとつひとつに職人的な仕上げをしてるわけじゃなかったし、アドバンス版は元の作品を壊しているということはないと思います。小さい画面の中で可能な限り再現しようとしている感じがありました。

――　部のボスがメガドライブ版と違いましたね。

佐ぶ　ボスに関しては、画面サイズが違う中で、同じことができなかったんだと思います。ゲームボーイアドバンスの小さい画面でボスがメガドライブ版と同じ攻撃を仕掛けてきたら、全然クリアできないですから。ボスの重さや硬さを出したりするところはなるべく同じように作ってくれてますね。ラスボス以前のステージでも多少ムリをしているところがあって、画面が小さいぶん、敵が出てきてから自機に近づいてくるまでの距離がメガドライブ版より狭い。ただ、もともとメガドライブ版でもぎりぎりの距離で戦う想定で作っていたわけじゃなくて、敵との間にある程度の距離があったので、何とかなっていますね。

自分は、『鋼鉄帝国』はこんな感じのゲームなんだよ、というのが、アドバンス版を遊ぶ人にわかってもらえればいいと思っています。

続編や復刻の可能性はあるのか!?

――メガドライブ版『鋼鉄帝国』のバーチャルコンソールなどでの配信予定などはありますか？

佐ぶ　本当は現行ハードでのダウンロード配信なんかできればいいんですけれど、メガドライブ版のプログラムソースが確保できていないようなんですよ。アドバンス版はメガドライブ版のROMからデータを抜いて逆コンパイルしてそれを使おうとしたんです。ただ、メガドライブ独自の機能をあちこちで使っているので、そのままでは動かないところが多いですし、かといって逆コンパイルしたソースは可読性が低くて改造するのも難しかった。たとえばステージ3の空飛ぶ潜水艦とか、ステージ1の後半で使ってる線路が山なりになっているところは、メガドライブの機能にある16ドット単位の縦ラスターを使っています。線路のデータって真っ平らなものしかなく、それを縦ラスターで山なりにしている。オリジナルのプログラムソースが見つかればいいんですけれど……。

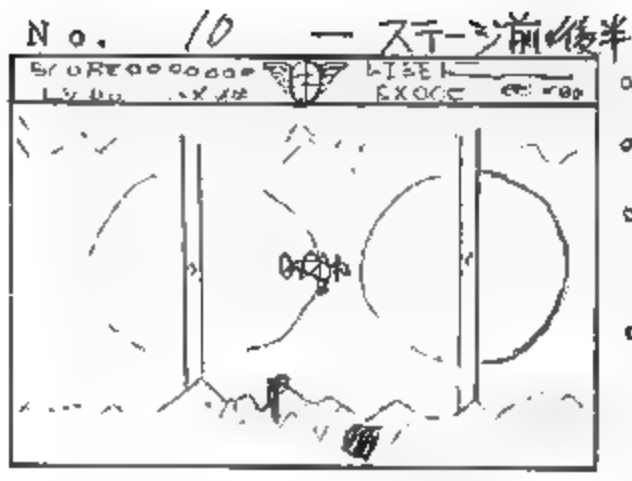
――元のプログフム、見つかればいいですね。

佐ぶ　たまに遊びたいな、と思っても、メガドライブを引っ張り出すのが大変ですからね。ただ振り返ってみると、誰にでも遊べるように作ったとか言いながら、ラスボスはえげつない。簡単にしたいわけじゃなくて、ハードルを下げたいだけなんですけど、ラスボスがまれに見る鬼畜ぶりで（笑）。それに『鋼鉄帝国』はシューティングにしてはプレイ時間が長い。クリアまで1時間以上かかる。その3分の1はボスと戦ってる。慣れても1時間でクリアするのはけっこう大変ですから。『鋼鉄帝国』が30分で終わるゲームだったら、最後のステージもそんなに難しくない。でも1時間だと集中力が持続できないんです。気分転換にポーズしてランニング行ったほうがいいくらい（笑）。

上手な人って集中力を高められるけど、上手じゃない人って集中力を上げられないわけですよ。だからゲームのプレイ時間を長く作っちゃえば、集中力を上げられる人も集中力が切れちゃうんです。そうすると、高められる人とそうでない人の

『鋼鉄帝国』開発資料

メガドライブ版のステ　ジ1。山なりの線路は、本体の縦ラスタ　機能で表示させている



差をちょっと縮められる（笑）。集中できる人は30分くらいキュッと集中できちゃいますから。『鋼鉄帝国』もステージ半分から始めるくらいの長さで全6面だったら、上手な人ならもっと簡単にクリアできちゃうんですよ。

難しさを感じる原因のひとつが、集中力が切れることなんです。普通のゲームだったら、集中力を分断してあげればいいんです。でもシューティングって、ずーっと集中していなくちゃいけなくて、どっかで切れちゃうとダメじゃないですか。やられてしまってコンティニューした場合、また集中力を上げ直すわけで。でもステージ4とか5の辺りでは、思考力が切れてきて集中力を上げられなくなる。そこも下手な人とうまい人との差を縮める要因になってます。割と狙いどおりです。

――『鋼鉄帝国』ではボムを使わないとスコアが増えるとか、ノーミスクリアするとボーナスがつくとかありますけど、なかなか難しいですよね。

佐ぶ もともとスコアアタック重視の作りになっていないんです。上手な人にはスコアアタックを強調した作りでもいいんですが、下手な人にそれを強調しちゃうと、「これをやったらこんだけ点数が落ちるんだ」とか、ネガティブな情報で気持ちが萎えちゃうから目立たせていないんです。

――『鋼鉄帝国』の続編を待っているファンも多いと思います。

佐ぶ ちゃんとした続編を作ると、アドバンス版より開発費がかかるでしょうね。でもやりたいんですよ。『鋼鉄燃ゆ』という続編の構想はあるんです。『鋼鉄帝国』はセピア色のスチームパンクだったんですけど、『鋼鉄燃ゆ』は鈍色（にびいろ）のスチームパンク。イメージ的には、昔の「二〇三高地」とか「戦艦大和」、あと「ゼロ戦燃ゆ」といった、あの頃の戦争映画、いかに鈍色の雰囲気を残しつつスチームパンクにするか、カラーなのにモノクロ感を出すために、彩度をえらく低いカラーにしたりして、それだったらオリジナルなスチームパンクだなと思って、スターフィッシュさんには、そういう企画書を出したりしています。

――それは遊びたいですね！

佐ぶ 昔からシューティングを作ってきてる会社さんってあるじゃないですか。でも世の中、シューティングの売れ行きが全然ダメになってて、継続してやってるのって、ケイブさんとかグレフさんとか。ハードな作品が得意なところしか残っていない。でも、それだけじゃシューティングゲームは発展しない。裾野を広げられる『ドラクエ』や『マリオ』のようなシューティングが必要なはずなんです。『鋼鉄燃ゆ』がそれにあたるかは別にして。もし、そういった主旨に賛同してくれる方、もしくは『鋼鉄燃ゆ』作りたいという方がいましたら個人法人問わず手を挙げていただけるといいんですけどね。

『鋼鉄帝国』をメインでやっていたのが、自分と、デザイナーさんふたり。それと後から入ってきたプログラマーさん。このメンバーでやればそれなりに面白くなるはず。みんないい歳ですけどね（笑）。

――続編や復刻の実現を願ってます！

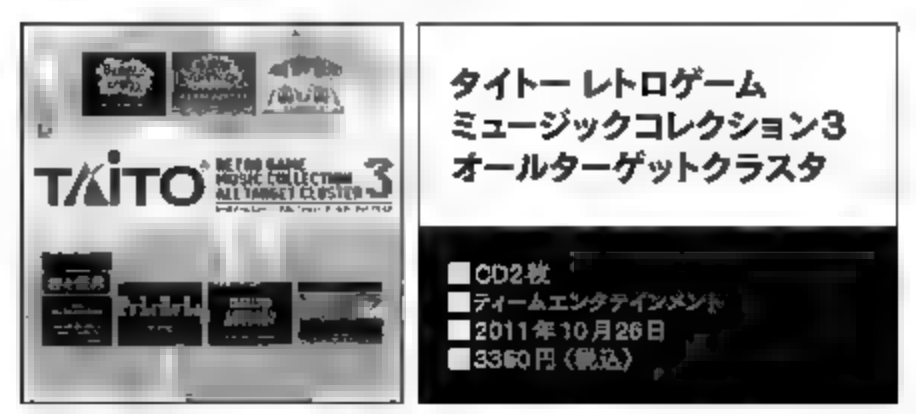
※記事中の日付は、発売日または先行発売日です

『沙羅曼蛇』や『ツインビー』シリーズを中心に、コナミのシューティングゲームを10枚のCDに詰め込んだ究極のボックスアルバム。80年代から90年代にかけてゲームミュージックファンを虜にした"コナミックサウンド"がこれでもかと楽しめる。さらに未発表作品『ビックバイパー』の全BGMを音源化。音楽とともに「あの頃の空気」を運んできてくれるボックスだ。(風)

普及(90年代のゲーセンはどこでも稼働していた)の名作シューティング『雷電』シリーズのナンバリングタイトル+αのオリジナル音源を3枚のCDに余すことなく収録。4枚目のCDには同シリーズのメインコンポーザー佐藤豪氏をはじめ、細江慎治氏やWASI303氏など豪華コンポーザー陣によるアレンジトラックを収録しており、同シリーズのファンは唸せるほど『雷電』サウンドを堪能できるぞ! (G)

サンソフトの楽曲をハード問わず復刻するシリーズの第2弾。今回特に注目したい点は『ファンタジーゾーン』、『アフターバーナー』など、セガタイトルをサンソフトが移植した4タイトルすべて収録されていることだ。また『ラフワールド』などでは、ファミコン音源の性能を極限まで引き出すことに定評のあったサンソフトの技術を感じられる。大ボリュームのアルバムだ。(風)

過去に5枚リリースされた『ファミソン8BIT☆アイドルマスター』シリーズから『F/A』や『ドラゴンスピリット』などのシューティング曲も含めた、ナムコ作品のアレンジ曲を中心にチョイスしたベストアルバム。新曲・新録ドラマに加えて2008年の「EXTRA」アイマスステージのライブ映像を収録したDVDも同梱。ナムコ好きゲーマーはアイマスアレンジになった名曲を楽しんでみてはどうかな。(風)



往年のZUNTATAファンも新規ファンも必聴のタイトー盤第3弾は、懐かしの『エレベーターアクション』や『奇々怪界』をはじめ、かわいらしい世界観を持つ『ニュージーランドストーリー』『プリルラ』など子どもから大人まで楽しめる名作ゲーム7タイトルのオリジナル音源を収録。今回、初CD化となる『バブルメモリーズ』を含む『バブルボブル』シリーズ3作のサウンドも完全収録している。(G)

サンソフトの楽曲をアレンジしたリミックス盤。『ギミック!』はオシャレなポップに、『リップルアイランド』はバラードに、『東海道五十三次』『いっき』はアカペラに、と1曲1曲の存在感が非常に濃い。『バトルフォーミュラ』『メタファイト』など12作品をメドレー化した10分を超える「SUNSOFT Special Medley」は感涙モノ。初回版同梱CDには『ギミック!』の秘蔵音源を収録。(風)

ダライアスバースト アナザークロニクル Live in O-EAST -revolt-

■通常版:CD1枚/限定版:CD1枚+DVD1枚
■エンターブレイン ■2011年10月31日
■通常版:3150円(税込)/限定版3990円(税込)
※オンラインショッピングサイト「エビテン」http://ebten.jp/専売。

2011年3月6日に渋谷O-EASTで開催された「ダライアスバースト アナザークロニクル」のZUNTATAライブが音源化。8人編成フルバンドでのライブ演奏はZUNTATAにとって実に12年ぶり。新作だけでなく旧作の曲もメドレー形式で演奏され、『ダライアス』シリーズの集大成的なライブとなった。限定版には当日の熱気と興奮を映像で楽しめるライブDVDが付属される。(風)

東亜プラン シューティングクロニクル

■CD5枚+CD-ROM1枚
■スーパースィープ
■2011年11月14日
■10500円(税込)

ついに出た! 80年代よりアーケードシューティングの一時代を築き上げ、今もマニア人気が高い伝説のゲームメーカー「東亜プラン」のシューティング14タイトルのサウンドをゲーム基板より完全収録。さらに、貴重な画像資料やインタビュー記事などを収録したデータディスクも同梱しており、ファンならお買い得度120%な奇跡の永久保存盤。希少な商品なので買い逃すと後悔するゾ!! (G)

並木学WORKS Vol.2 ~サンダードラゴン2~

■CD1枚
■スーパースィープ
■2011年12月21日
■2625円(税込)

現シューティングサウンド界のトップランナー的コンポーザー・並木学氏の歴代作品にスポットをあてるサントラシリーズの第2弾のゲームは、1993年のNMK製縦スクロールシューティング『サンダードラゴン2』。初CD化! シューティング作曲デビュー作ながら、聴く者を引き込む"並木節"がすでに確立されていたサウンドは必聴だ!! 並木氏と細江慎二氏による新アレンジ2曲も収録しているぞ。(G)

SEGA Sound Unit [H.] 1st Album

■CD1枚
■ウェーブマスター
■2011年12月21日
■3150円(税込)

ゲーム音楽界の重鎮・Hiro氏や、歌って踊れるカリスマコンポーザー・光吉猛修氏、クールなJAZZトランペッター福山光晴氏など現在セガに在籍するサウンドクリエイター陣で結成されたゲーム音楽バンド「[H.]<エイチ>」の活動10周年目にして初のCDアルバムが登場。『アフターバーナー』や『ファンタジーゾーン』など往年の名曲から近年の曲まで[H.]の持ち曲から厳選した16トラックが楽しめる。(G)

バレットソウル -弾魂- コンプリート・サウンドトラック

■CD1枚
■5pb.
■2011年12月21日
■2940円(税込)

ゲームの初回特典サントラには未収録だった曲も当然すべて収録。ハードロックをメインにギターは熱く、キーボードは幻想的に、奏でるメロも魅力的。長谷川明子が歌うOP曲「蒼凛のペンデュラム」(ゲームサイズ)はもちろん、さらに同曲の「スーパーファミコン16BIT Ver.」をフルコーラス収録。そして「バレットソウル8bitアレンジバージョンVer.2」はレトロゲームファン感涙だ。(風)

タイトー レトロゲーム ミュージック コレクション4 ライディングヒーロークラスタ

■CD2枚
■ティームエンタテインメント
■2011年12月28日
■3360円(税込)

タイトー盤の第4弾は「乗り物」系タイトルのサウンドがテーマ。同社3D視点シューティングの傑作にして名曲ぞろいの『ナイトストライカー』をはじめ、『レイフォース』シリーズのサウンドで名高い女性コンポーザー・TAMAYO氏が手掛けたレーシングサウンド『レーシングビート』なども収録。今回は、聴くとテンションが上がりアドレナリンが沸騰する曲が多いので、車で聴く際はスピードの出しすぎに注意! (G)

ガンブレードNY & L.A.マシンガンズ オリジナルサウンドトラック

■CD1枚
■ウェーブマスター
■2011年12月28日
■2625円(税込)

十余年前のゲーセンに、ごっついマシンガン型ガンコンを2丁搭載した大型筐体で登場したガンシューティング『ガンブレードNY<ニューヨーク>』と、続編『L.A.<ロサンゼルス>マシンガンズ』の楽曲をカップリングしたサントラ盤がついに登場! 2作とも『電脳戦機バーチャロン』シリーズのサウンドで名高い小山健太郎氏が作曲を担当しており、セガ・ファンなら必聴のイカしたサウンドにシビレるハズだ!! (G)

ダライアスツイン オリジナルサウンドトラック

■iTunes ※mora
■ZUNTATA
■2011年10月5日
■[illegible]円(税込)

スーパーファミコン『ダライアスツイン』のサントラが配信限定でリリース。曲調は『ダライアスII』のテイストを引き継いだ明るめの曲がメイン。「Boss7」のアレンジは必聴だ。(風)

エースコンバット2 ミュージックコレクション

■iTunes
■バンダイナムコゲームス(NAMCO SOUNDS)
■2011年10月12日
■1200円(税込)

『エースコンバットX2ジョイントアサルト』限定版の特典CDから『エースコンバット2』の曲だけで再構成したサントラが配信限定リリース。熱いハードロックサウンドを聴け! (風)

撃音！ 番外編
ゲームミュージックファン注目の新譜CD&DVD

シューティング関連以外にも、ゲーム好きだからこそ注目せずにいられない音楽CD＆映像DVDを紹介。レトロゲーム関連のリリースは資料的価値も含めて魅力的だ。

Rom Cassette Disk In SUNSOFT -ディスクシステム編-

■CD1枚
■クラリスディスク
■2011年9月21日
■2310円（税込）

サンソフトのファミコンディスク作品10タイトルの楽曲をすべて収録したオムニバス盤。『ナゾラーランド』シリーズをはじめ、『メルヘンヴェール』や『デッドゾーン』など、ファンに愛された作品がディスクには多くあったことを再認識させられる。またディスクシステムといえばファミコン音源にFM音源が1音追加されて音に厚みを出せたことで知られているが、その使いどころが作品ごとに楽しめる1枚。（風）

ソニック・ザ・ヘッジホッグ1＆2 サウンドトラック

■CD3枚
■ユニバーサルミュージック/DCT Records
■2011年10月19日
■3150円（税込）

久々に「Green Hill Zone」を聴いたら20年前にトリップさせられてしまった。2011年で20周年を迎えた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』。DERAMS COME TRUEの中村正人が手がけた1作目と2作目のBGMを完全収録したサントラが登場。歌詞が乗りそうな中村正人のメロディと、メガドライブの重厚なFM音源が融合された楽曲は20年たっても魅力を全く失っていない。（風）

We are ROCK-MEN! カプコンサウンドチーム／ロックマンシリーズ アレンジCD

■CD1枚
■カプコン セルビュー＆レーベル
■2011年9月21日
■2100円（税込）

ゲームミュージック好きが『ロックマン』シリーズの楽曲に受けた洗礼は、「ファミコンBGMがこんなカッコいいなんて　　!」といったものではなかったか。そんな素晴らしい楽曲が、カプコンサウンドチームROCK-MENの手によってさらにカッコいいアレンジへと仕上がった。ロックからテクノまで幅広いジャンルで表現された全17曲を収録。聴いてる間しびれっ放しだったよ！（風）

サンソフト ミュージックコレクション Vol.3

■CD3枚
■ウェーブマスター
■2011年11月30日
■3675円（税込）

サンソフトの楽曲を復刻するシリーズの第3弾。『へべれけ』シリーズ6作と音源チップを搭載して豪華な音を再現した『ギミック!』の全7タイトルの楽曲を収録。当時はキャラに似合わない勇敢な曲だなぁと思っていた初代『へべれけ』もプレイを重ねるうえですっかりなじんでしまった。かわいさとゆるさを持ち合わせたキャラクター「へべ」たちに負けず豊富なバリエーションの楽曲は非常に魅力的。（風）

GRADIUS THE SLOT ORIGINAL SOUNDTRACK

■CD1枚
■コナミデジタルエンタテインメント
■2011年9月22日
■2400円（税込）

パチスロ『GRADIUS THE SLOT』がサントラ化。パチスロに興味がないけど音楽が気になっていた人もこれで満足できる。ゲームで使用された各種BGMがアッパーなハードコアテクノ系アレンジとなっているほか、山田智志やNanoの歌うボーカル曲も収録。全体的に原曲のキラキラしたサウンドの面影はないが、『グラディウス』のメロディはしっかりと再現されている。（風）

ザ・裏ワザSP スーパーマリオ編

■DVD1枚
■アスミック・エース エンタテインメント
■2011年12月22日
■3500円（税込）

「ザ・裏ワザ」の5作目は『スーパーマリオ』シリーズ5作（『1』『2』『3』『USA』『ワールド』）を収録。今回は裏ワザだけでなく、攻略情報やスーパーテクニック集も収録。繰り返し見たい映像作品だ。（風）

サンソフト ミュージックコレクション Vol.4

■CD3枚
■ウェーブマスター
■2011年12月14日
■3675円（税込）

サンソフトの楽曲を復刻するシリーズの第4弾。『アルバートオデッセイ』シリーズ2作と『弁慶外伝 ー沙の章ー』の計3タイトルを収録。小高直樹氏の存在を広く知らしめた『アルバートオデッセイ』のオーケストラサウンドは多くのファンを生み出した。影山雅司氏による『弁慶外伝 ー沙の章ー』の和風サウンドもスーパーファミコンの柔らかい音質と相まって絶妙な味わいだ。（風）

フェリス女学院大学　音楽学部講義

ゲーム音楽開拓時代 先駆者たちの！～誌上レポート

慶野由利子氏による特別講義の模様をレポート

取材協力　フェリス女学院大学、バンダ

2011年10月31日、フェリス女学院大学において、『ゼビウス』などのサウンドを担当した慶野由利子氏の特別公開講座が開かれた。1981年に株式会社ナムコ入社、当時のゲーム業界では異例のサウンド専任担当として活躍した氏はまさに重鎮中の重鎮と言える存在。しかし意外にも近年まで、当時の様子が本人の口から語られることはなかった。今回の講義はその意味から貴重であるのみならず、黎明期のゲーム音楽とはどういうものだったのかを、世代を超えて一般の学生にもわかりやすい形で伝える機会としても、興味深いものであった。この授業は、学内で通常行われている「映画・舞台音楽論」と「アニメ・ゲーム音楽制作」という2つの授業の受講者及び外部からの一般受講者を対象として行われたもので、実際のところ、受講者の四分の三以上は、同大学の学生たちだった。

講義はデビュー作『ディグダグ』から『ゼビウス』『パック&パル』『ドラゴンバスター』『フォゾン』に至る、担当作の紹介で幕を開けた。これらのゲームよりも「年下」である学生たちには、見るものすべてが新しく、音と映像を交えての紹介に、会場は感嘆と笑いに包まれた。

そうしてそこから、具体的な音作りの解説に。PSG時代のゲーム音楽語りといえば、チープな電子音における表現面の苦労話に終始しがちだが、慶野氏の話には不平や不満といったものは全く登場しない。その視点は「60分の1秒刻みの音を組み合わせて表現する世界」が、いかにチャレンジングなものであったかということに尽きる。

慶野氏は、実際に制作した効果音を、楽譜を見ながら音を鳴らして紹介してゆく。ゆっくり演奏するとメロディに聞こえるものが、60分の1秒刻みにすると紛れもない効果音になるという事実も、やはり学生たちを驚かせていた。約30年前、ナムコ特集本の始祖「オールアバウトナムコ」で、効果音が楽譜として掲載された時に、往年のプレイヤーたちが味わった驚きは、今なお変わらぬものであるようだ。

「これは試行錯誤を何度も繰り返して作ったものの、これが良いと思ってゲームに入れたら、企画の人に『違う』と言われて作り直したりとか、そういうことが何度もあって、これらのゲームの音はできていったんです」

これを踏まえて、『ディグダグ』を素材として当てクイズへ突入。大幅にテンポを落として再生された効果音を、会場の人たちに聴いてもらい、どれがどの音なのかを当ててもらうというものだが……これが意外と難しい。耳慣れているはずのリアルタイマーたちさえ苦戦する姿が見られた。

続いて話は音楽と効果音の関係性へと移る。3音しか同時発音できない当時のハードの仕様だと、音楽の鳴っているところに効果音を入れるためには、鳴っている音楽の一部を一時的に消して、隙間を作ってやらなければならない。となれば、どの音を消すべきなのだろうか。メロディ？　サブメロディ？　それともベース……？　これを考えることは**「時には音を作ることよりも頭を使う作業でした」**と慶野氏は言う。そして実際の作業の説明用として、慶野氏は、この日のためにナムコ

「こういうSEの作り方を突き詰めたものと言えるのが、『フォゾン』というゲームです」（慶野氏）

慶野氏が今回の講義のために書き下ろした、ナムコPSG相当の効果音サンプル。「この玉の一個一個が、60分の1秒。どんな音になるかというと　　」再生直後、会場は「ええ～!?」という驚きの声に包まれた。「制作に際しては、いちいち楽譜を書いていたわけではなく、データで打ち込んでいました。後で記録のために五線譜に書いたものの一部が『オールアバウトナムコ』に収録されています」（慶野氏）

PSG（通称「ナムコPSG」は、正確には「波形メモリ音源」のこと）をシミュレートした音源で書き下ろした新曲を用意していた。クラシックにおける「バッハ主題」（B・A・C・Hの文字列を音符に置き換え、旋律化したもの）にならって、「フェリス」を旋律化した主題による「フェリス・ガーデン」という陽気な小曲である。

「どの音を消すのがよいかは、その時の音の役割や、音楽の種類によって変わります」と、慶野氏は実際にこの曲の各パートを消して、効果音を挿入していく。メロディを消した場合、その効果音は極めて目立った存在となる。サブメロディを消した場合は、あまり大勢に影響がない感じ。そしてベースラインを消した場合は、音楽そのものがちょっと違うものに変わってしまう。慶野氏よりもっと後、ファミコン以降の時代には、この中でサブメロディを消すパターンが主流化していくが、慶野氏は状況に応じて使い分けていたという。

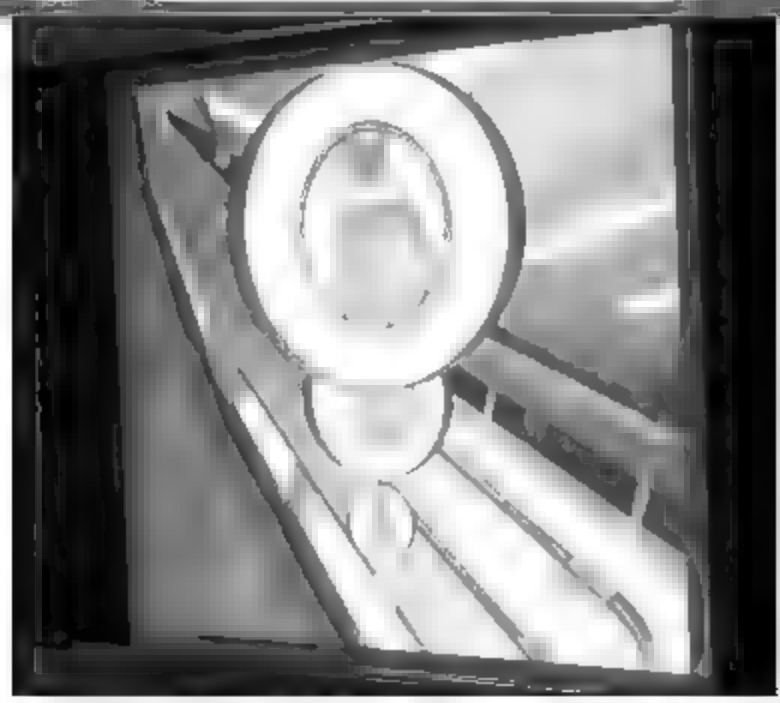
「同時発音数8音の『パックランド』でも、往路ではメロディを消してベースを極力活かし、帰路ではベースを消してメロディを極力出す、といった工夫をしていました。効果音が一個だけでなく、2～3個重なってくると、どれを消してどれを出すか……。これは本当にパズルでした」

コンピュータで音楽を作ることは、現場から離れた現在でも大好きなのだそうだ。

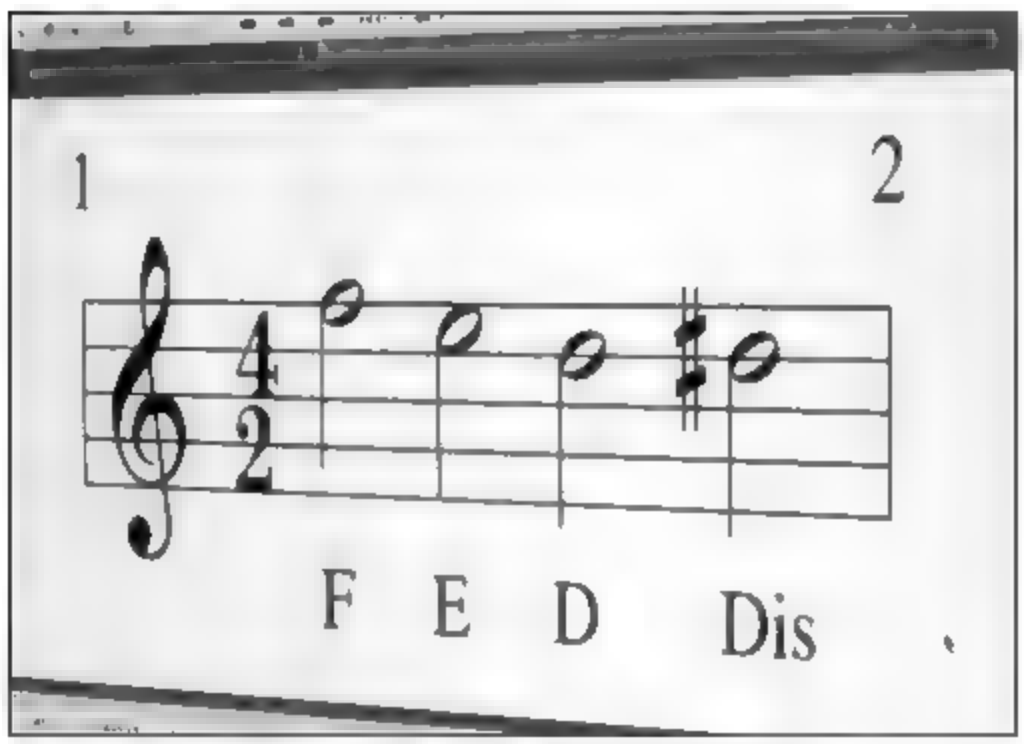
「そもそも81年当時、まだサウンドクリエイターという名前すらありませんでしたし、ゲームといったらピコピコした音ね、くらいにしか世間には思われていませんでしたけれど、私自身は、日々ゲームのハードを通して出す音を作るのが面白くてたまらなくて。コンピュータは、人間が得意なことは不得意だけれども、人間が不得意なことは得意だから。たとえば、『3回繰り返しなさい』という命令を、間違えて『33回』と打ち込んだら、バカ正直に33回繰り返してくれるわけです。その面白さですね。私はゲームのハードをひとつの楽器としてとらえています。今まで音楽の歴史の中で、新しい楽器が登場したときには、新しい音楽が生まれてきました。ですから、ゲームのハードという新しい楽器で、こんなこともできるはずだ、あんなこともできるはずだ、今まで人間がやってきたことの真似ではなくて、人間にはできないことをやらせてみようという試みが、日々本当に楽しくて。いまだにそういうことが好きで、作品を書いたりしています」

最後に、女子大ならではの講義内容として、当時の女性の雇用環境についての話題になる。慶野氏は81年当時、ナムコの開発部門における、初の女性スタッフでもあった。

「女の子が来るっていうんで、まわりじゅう緊張していたそうなんですが、いざ入ってみればすっかりなじんでしまって、男の人たちと変わらないひとりになってやっていました。でもいつまでもそうは言っていられなくて。就職して1年後に結婚して、2年後には出産をしまして。産児休暇を取るのも私が初めてでしたし、また育児休業というものがあるということを、当時の上司は知らなくて『へぇ、そんなのがあるんだ。なら使ってもいいよ』という感じでした。私のほうからひとつ



講義中には、2011年8月にUstream番組「OBSLive」に出演したときに書き下ろした新曲「アウトスタンディング・ボーダレス・スキーム」も、自作映像付きで披露された。こちらは往年のノンスタンダード・レーベルにも通じる、すてきなアンビエント楽曲である。ちなみに、さらなる新曲として、12月初演となるピアノとフルートの生演奏のための作品も予告された



新曲「フェリス・ガーデン」の主題。「フェリス」の文字を音符に直すと、このようになる。もっとも「R」に相当する音符はないので、そこは「D」に置き換えられている。「この曲を使って、どなたか、ぜひゲームを作ってください（笑）」（慶野氏）

ひとつ会社に言って実現していったんです。大変だったのは、女子トイレが掃除用具入れになっていたこと。別階にある事務方のトイレを使うようにと言われて、いやそれは困るということで（上層部に）直談判に行って、どけてもらったりしました。そんなふうに女性の職場進出という意味でも、開拓時代だったのかなあと思います。今になって、後輩の社員の人から『ああやって前例を作ってもらったから働きやすくなった』って言っていただけて、ああ、良かったなと思っています」

とにかく、すべてが初めてなので、マニュアルがない。「でもそこは、単に手当たり次第に、野蛮に立ち向かっていけばいいわけではない」というのが慶野氏の持論だ。

「それまでに自らの中に培った経験を、あれが使えるかもしれない、これが使えるかもしれない、と総動員して試していくことが大切だと思います。効果音を作るときも、それまでに学んだことをあちこちから引っ張り出して……学生時代の音響学の教科書をもう一度読み直したり。そうすることで、新しいものを作っていけるのだと、自戒の念も込めて、思います。そういう時代に身を置けたことは本当に幸せで、当時、私が所属していたセクションは、ハードの設計者もプログラマもサウンドも全員でひとつのセクションで一部屋にいて、みんなで、わいわいがやがや、ああでもないこうでもないと、夢中になって作っていました。今日、『クラシック』と呼ばれるようになるものが作れたのは、そうした環境あってのことではないかと思います」

最後に質疑応答の時間となるわけだが、ここでは往年のプレイヤーたちの思い込みを覆すような話も多く聞かれた。たとえば『ゼビウス』のBGMが無機質なアンビエントであること、また一方で、オープニング曲がそれと対照的なファンファーレであることについては、**「企画者の意図に従い、いろいろ作った中であれが取り上げられた」**というのが真相だそうだ。

また慶野氏の音楽に現代音楽的なアプローチが見られることについての質問では、特定の作曲家の影響があったわけではないとの回答。

「私の母親もクラシックの作曲家でしたので、私自身、子どもの頃から現代音楽に触れる機会も多く、高校時代にはすでに、当時の20世紀末の現代音楽の混迷を目の当たりにしていました。そこから模索して、大学では日本の伝統音楽と民族音楽学を学び、私自身の音と言える音を探し続けてきましたが、最近ようやく、思いのままに音楽を作りたいと思えるようになりました。やはり無意識のうちに、私自身の体の中に入っている音楽が出てくるようです」

iTunes配信情報

慶野氏が作曲を担当した『ディグダグ』『ゼビウス』『ドラゴンバスター』『パックマニア』のゲームミュージックが、iTunesで好評配信中。1曲ずつでも全曲セットでも購入可能だ。アーティスト名を"NAMCO SOUNDS"で検索しよう。

この世にイロモノシューティングは数あれど、『超兄貴』に匹敵するインパクトと世界観を持つものはいまだほかにないと言っていいだろう。すべてを筋肉が支配するプレイワールドには、暑苦しさと薔薇の香りが、絶妙に倒錯……いや交錯する。

そんな危険な本作の音楽を担当したのが、葉山宏治氏である。ただでさえ凶悪な世界観に、葉山兄貴の音楽はことさら激烈なスパイスを加えた。禍々しいまでに男臭いサンプリング音声と、メタリックで豪快な打ち込みは、いわゆる「シューティング音楽」のフォーマットを完全に逸脱するが、だからこそ到達できるユーモアと破壊力に満ちている。シングルカットされた「仁義なき兄貴」は、1993年当時のゲーム音楽としては異例の、オリコンPOPSチャート16位を記録する。本作で確立されたスタイルは「兄貴サウンド」として、一躍ゲーム音楽ファンたちに知られるところとなった。

そんな「兄貴サウンド」は、はたしてどのようにして生まれたのだろうか？　ゲーム音楽家・葉山宏治のキャリアは1987年に始まる。初期には『エルスリード』『ラストハルマゲドン』といったパソコンゲームを中心に、FM音源など内蔵音源での楽曲制作を中心に行っていた。しかし「この頃はまだミュージシャンとしての自分が固まっていなかった時期」ということで、兄貴はあまり多くを語らない。内蔵音源時代の作品で現在唯一入手可能なのが、「改造町人シュビビンマン2 オリジナル・サウンドトラックス」である。いかにもPCエンジンらしいシンプルながら軽快なサウンドで、葉山兄貴らしいポップなメロディを聴かせてくれる。

1992年。葉山兄貴の主戦場であるPCエンジン界隈ではこの頃、HuCARD（内蔵音源）からCD-ROM2に主流が移

葉山宏治からのメッセージ

『超兄貴』の音楽を担当した、葉山宏治は、46歳である。
活躍していたのは、20〜10年前なので、若いユーザーには「誰?」と思われるかもしれない。

だが、『超兄貴』の音楽を作っていた、25〜26歳当時は、皆さんと同じように上を目指して頑張っていたんだ。

音楽会社をクビになり、フリーでお金もなく、人手もなく、ないものづくしだった。

秋葉原で、4万円で旧態然としたアカイのS900というサンプラーを買ったんだ。これが、8秒しかサンプリングできないのだが、サンプリングレートを下げると、いくらでも、録音できた。

『超兄貴』のサウンドのサンプリングは、独特のざらついた、インパクトのあるVOICEが多いが、それも、この低いサンプリングレートならではの賜物であった。

正直、買ったはいいが、どう使おうか? 想像もつかなかったんだけど、自分の声や、テレビの衝撃映像特集? みたいのから、面白い音素材をかき集めて音楽を作るスタイルの根幹が出来つつあった。

そこへ、ゲーム会社から、『超兄貴』のオファーがあったんだ。

俺は、この低いサンプリングレートで作った音素材を使う、格好のチャンスだと思ったんだ。

とにかく、ゲーム会社の人を驚かそう、笑わそう、という探究心のもと、取りつかれたように、曲を作り続け、身体を壊しながら作ったよ。

結果、評判は上々、話題作になり、サントラCDは、ゲームの売上本数よりも売れてオリコン16位にまでなった。『超兄貴』のコンサートの時は、とにかく、客席で倒れる人が出るのでは? というくらいのぎゅうぎゅうの観客が押し寄せた。

それくらい、社会現象だった。

いまとなっては、変哲もない、普通にありそげな音楽ではあるが、そういう事実を踏まえて聴いてみると、何か、当時の情熱が伝わるんじゃないかな。

それの証拠に、いまでも『超兄貴』の音楽はテレビ番組に使われてることがあり、時々、印税も入ってくる。

俺の曲を聴いて育った世代が、作り手になっているんだよ。
そう考えると、こちらも、感慨深いね。

葉山宏治

ろうとしていた。これに従って葉山サウンドもCDオーディオで収録されるようになり、いよいよ『超兄貴』への道のりが始まる。葉山兄貴はこの時期を「兄貴前夜」と呼んでいるが、中でも注目しておきたいのが『モトローダーMC』『超時空要塞マクロス ー永遠のラブソングー』の二作品である。共に『超兄貴』と同年の発売だが、こちらでは「正統派ゲーム音楽家」としての葉山兄貴が、当時どのようなサウンドを展開していたのか知ることができる。意外なほど洗練され、心地よくバランスのとれたシンセサウンドもまた、葉山兄貴の隠れた持ち味であると、気づかされることになるだろう。

時代は折しも、ゲーム音楽バンドブームの全盛期。『超兄貴』のスマッシュヒットは、葉山兄貴をライブステージへと押し上げることになった。魂あふれるロックな生演奏、男気ほとばしる生コーラス隊、時にはボディビルダーたちまで配して、パワフル極まるパフォーマンスが展開され、ライブは初回から大好評を博した。この時、会場に渦巻いた「兄貴」コールこそ、葉山兄貴が「兄貴」と呼ばれるようになったゆえんである。「ANIKI LIVE MUSIC」は、そんな熱気を伝えるライブ盤だ。

『超兄貴』の成功はまた、葉山兄貴がゲーム音楽の枠を超えて羽ばたく契機にもなった。1994年には初のオリジナル(非ゲーム)アルバム「超葉山 〜兄貴番外地〜」をリリースし、以後今日までの間に10枚以上のアルバムをリリースしている。当時、ゲーム音楽から出発したアーティストが、ゲームの外に活躍の場を広げていくというのは異例のことであり、矩形波倶楽部やS.S.T.BANDといった大御所だけに許された領域であったことは、強調しておきたい。
「筋肉バット一号 オリジナルバージョン」は、そんな兄貴オリジナルの中でも、とりわけ人気の高い1枚だ。日本人のモラル低下に鉄槌を下す謎の覆面ヒーロー・筋肉バット一号の活躍をテーマに、メッセージ性とエンタメ性をバランスよく取り混ぜた内容となっている。
最後に配信アルバムではないが、兄貴の最新CD「兄貴と私〜その20年 GOLDEN BEST Vol.1」をご紹介しておこう。その名の通り、兄貴の20年を集大成した13曲で構成され、新曲1トラックも含まれている。詳しくは兄貴の公式サイトでチェックしてほしい。

※葉山宏治公式サイト http://www6.aimet.ne.jp/~aniki01/

EGG MUSICでSTGサウンドを手に入れよう!

あの曲が今すぐ聴きたい！　持ち歩きたい！　あなたの願望をかなえる、ゲーム音楽が集まった、魅惑のダウンロード配信サイト！

Text=hally(EGG MUSIC)

EGG MUSICスタッフのオススメ!

今回はProject EGGのパッケージ新作と、EGG MUSIC RECORDSの新作アルバムをご紹介。どちらも直販サイト（AC-MALL）だけで発売中の、マニア垂涎スペシャルアイテムです!

ProjectEGG
10周年記念作品。
限定500本。

【 夢幻戦士ヴァリス COMPLETE PLUS 】

■音楽CD2枚＋ゲームCD1枚
■ゲーム対応OS WindowsXP（SP3）、Vista（SP2）、7（32bit 64bit版　共に SP1）
■Project EGG
■7140円（税込）＋送料525円

『夢幻戦士ヴァリスCOMPLETE』が7年の時を経て復活！ 伝説のアクションゲーム『夢幻戦士ヴァリス』～『ヴァリスⅣ』はもちろん、さらに"PLUS"として『スーパーヴァリス』『SDヴァリス』を収録。また各タイトルの楽曲をCD 2枚にまとめた「夢幻戦士ヴァリス SOUND COLLECTION A」が付属！ そのほか、攻略ムービーや設定画像なども網羅した、至れり尽くせりの内容です。

こだわりの実機録音で
よみがえる
ヴァリスサウンドたち!
限定500枚。

【 夢幻戦士ヴァリス SOUND COLLECTION B 】

■音楽CD
■EGG MUSIC
■2940円（税込）＋送料525円

さまざまな機種に展開した『ヴァリス』シリーズ4タイトルから、こだわりの実機録音で収録！ 上記「COMPLETE PLUS」収録の「夢幻戦士ヴァリス SOUND COLLECTION A」と併せてお楽しみください。

【収録タイトル】PC-9801版『夢幻戦士ヴァリス』／FC版『夢幻戦士ヴァリス』／MD版『夢幻戦士ヴァリス』／X68000版『夢幻戦士ヴァリスⅡ』

http://amusement-center.com/project/emusic/

音楽データ ダウンロード手順

1◎入会

まずはサイトにアクセスしよう。「EGG MUSIC」で検索すればすぐに見つかるはずだ。そして「EGG MUSIC」を運営するアミューズメントセンターに会員登録する。「EGG MUSIC」を利用するだけなら登録料や年会費は一切無料だ。

2◎検索・試聴

タイトル、メーカー、作曲者名などから音楽を検索しよう。配信曲はなんと全曲試聴可能! 1曲ずつでも購入できるが、サントラ全曲をまるごと買うと必ず割安になるのでお得。ログインして欲しい商品をカートに入れよう。

3◎決済

商品を決めてカートの中身を確認したら決済画面へ。大まかな支払い方法としては二つ。クレジットカードを使うか、ウェブマネーなどを使って課金するか。支払い方法を選択し、手続きが完了したら、購入完了だ。

4◎ダウンロード

購入後、決済画面またはTOPページ最上部から「マイページ」に移動する。「EGG MUSIC」の【購入履歴】をクリックすると、購入した曲が一覧になって表示される。ここでダウンロードをする。PCを買い換えたときや、音楽データを消してしまったときでも「マイページ」にログインさえすれば、MP3形式の楽曲であれば何度でもダウンロードできるので、安心だ。

ゲームファン以外も取り込んで注目を集める
ファミコンサウンドのコンピレーションCD

「ファミ・コンピ」

企画・レーベルディレクター 株式会社アーティマージュ 石本茂幸インタビュー

発売以降、幅広い層の人気を集めている「ファミ・コンピ」。企画から制作を担当した石本氏に話を伺ったぞ！

Interview= 風のイオナ(FLOOR25)

レトロなファミコン音楽が最先端のクラブミュージックへとパワーアップ。人気シューティングの『グラディウス』や『ツインビー』から、『セクションZ』といった通好みの一品まで、全20曲を収録。とにかく聴くだけでテンションが上がる1枚だ。

―「ファミ・コンピ」企画の経緯から聞かせていただけますか？

石本　最近、いろいろなジャンルでレトロなものが復刻されているなって思っていて、じゃぁ僕が子どもの頃好きだったものって何かなって思った時にファミコンが浮かんだんです。それでいろいろなファミコン音楽を社内で聴いたりしていると、同世代の社員から「これ聴いたことあるけど何の音楽だっけ？」とか「懐かしいね！」っていう反応があったので、これは需要もあって面白いなと思って企画がスタートしました。

―クラブミュージックにアレンジしたというのは？

石本　弊社では主にクラブミュージックのCDを制作しているので、その強みを生かしたかったのと、やっぱり作るからにはカッコいいものにしたかったっていうのがありますね。昔の曲だけど、それを今っぽく表現したかったんです。ジャンルもダブステップとかドラムンベースなど、今はやっているものを取り入れてファミコンを知らない若い子たちにもアピールしたかったんです。

―収録したゲームタイトルはどういう方向で決められたのでしょうか。

石本　僕なりに外せないタイトルから決めていきました。『魔界村』や『沙羅曼蛇』は好きなタイトルなので絶対に入れたかったし、『グラディウス』や『ツインビー』といったシューティングゲームの曲も名曲が多いので外せないなって感じで決めていきました。『アイドル八犬伝』はこのラインナップの中に入っていたら面白いだろうなって思っていたので収録曲に選びました。

―アレンジャーさんは動画サイトなどで人気の方ばかりですね。

石本　そうですね。ネット層で人気があってこれから伸びていくであろう若手クリエイターを起用したいってことでTeddyLoid、Hello Stupid People、越ヒカリの3アーティストを起用しました。僕からはゲームのプレイが思い浮かぶアレンジにしてほしいっていう要望を出しました。

20曲も収録されて1800円なのでお得感もすごいです。

石本　20曲収録っていうのは最初から決めていました。曲数が多くて値段がリーズナブルだと店頭で手に取ってもらえた時に買ってもらえる可能性が高まると思うんです。とにかくたくさんの方に聴いてほしいって思って作りましたから。

―イメージキャラ「ふぁみ子ちゃん」や作品への注目度が高いことも含めてどんな戦略がありましたか？

石本　戦略として当時ファミコンが好きだった人にどうすれば情報を届けることができるかっていうことをすごく考えましたね。ふぁみ子に関しては、まずキャラクターを作りたかったというのがあります。キャラを作ることでイベントもやりやすくなりますし、Twitterでは情報の発信や、ファンへのお礼などでファンと一緒に盛り上がっていけますから。

―今後は「ファミ・コンピ」第2弾の予定なんかも…？

石本　もちろん次回作も予定していますので期待してほしいです。まだ聴いてない方はぜひ「ファミ・コンピ」を聴いて『ツインビー』のようにパワーアップしてください！

第2弾を期待しています。今日はありがとうございました！

【ファミ・コンピ 収録タイトル】 オープニング ～ファミ・コンピのテーマ～／グラディウス／月風魔伝／イー・アル・カンフー／戦場の狼／魔界島　七つの島大冒険／がんばれゴエモン！からくり道中／けっきょく南極大冒険／ソンソン／Erectr8bit City ～コネクト!ファミ・コンピ～／アイドル八犬伝／沙羅曼蛇／ツインビー／魂斗羅／セクションZ／魔城伝説 大魔司教ガリウス／ドラキュラII 呪いの封印／魔界村／コナミワイワイワールド／エンディング ～ファミ・コンピマーチ～

「規格外の超高性能機を駆る」「男のロマン、ここに極まれり」

ある日突然、目の前にとんでもないメカが現れて、こいつで戦え！ と言われる。これぞ究極の男のロマンだ。シューティングゲームとはだいたいそんな感じだと言える。

しかしながら、こんな機体、俺に使いこなせるのか？ と性能自体がプレッシャーをかけてくるようなメカはめったに現れない。

ASOとはArmored Scrum Objectの頭文字であり、自機となる戦闘機SYDを中心とした兵器群のことを指す。SYDの通常兵器は連射可能な対空用レーザーと最大パワーアップで2連射可能となる対地用ミサイルで、これらに加え8種類の強力なアーマーの装着が可能。単なるパワーアップではなく、有効な兵器を戦況に応じて選択し、運用せよ、というわけだ。

今でこそ使い分けというのは珍しくもないが、1985年当時に通常込みで9形態を使いこなせというのだ。予想どおり、プレイヤーはみんなどこで何を使うかパラパラで、とりあえずアーマーをつけて撃破される者もいれば、一度も使わずに終わる者、アーマーの装着方法がわからず戦闘を終える者までいた。

SYDは高性能だが敵の強さも尋常ではない。凶悪極まりない誘導弾やSYDのレーザーを打ち消す弾が空間狭しと襲いかかってくるのだ。

これに対抗するべくプレイヤーは計画を練る。ボスを葬る、難所を生き延びる、追い詰められたときの緊急回避……アーマーを使いこなした者が勝利者となる。

機体の性能を引き出す、という意味においてこれ以上のポテンシャルを秘めた機体はそうそうあるものではない。全12エリアをクリアしても、もしかしたらまだ性能の大部分を眠らせたままなのではないか、そんな気にさえなる。

あらゆる敵を瞬殺する狂気の破壊兵器サンダーアーマーを筆頭に、対地対空を同時攻撃し、敵弾も破壊するファイヤーアーマー、常用向きの安定装備シールドアーマー、意外と長持ちしてくれるホーミングアーマー、いろんな意味で出しどころに悩むパラライザーアーマー、レーザーが単発8方向になり、むしろ弱体化するオクトアーマーまで、要不要の判断が難しい装備もあり、このあたりも完成された高性能機ではなく未完の先行試作機といった趣があり、戦士の魂をくすぐる。こいつを相棒と呼べる男になりたい。君はそう思わないか？

第四回 ASO

合体換装という、まるで地球連邦軍のコアブロックシステムを彷彿させる多目的機動兵器「SYD」は、エネルギーさえあれば無敵の破壊神にさえなれるという夢の機体である。こいつが玩具店の4台並んだアップライト筐体に現れた時のときめきを、誰に伝えようか。

AC
■アーケード
■SNK（現・SNKプレイモア） ■1985年
©SNK PLAYMORE
※「ASO」はSNKプレイモアの登録商標です。

（配信情報）PSP『SNKアーケードクラシックス ゼロ』収録

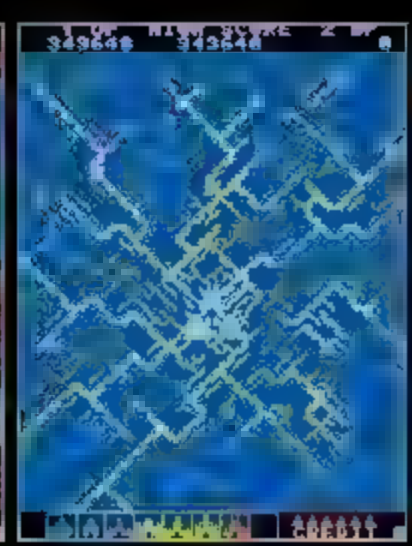
解説 Explanation
藤井ファール（武蔵野プロ）
foul fujii

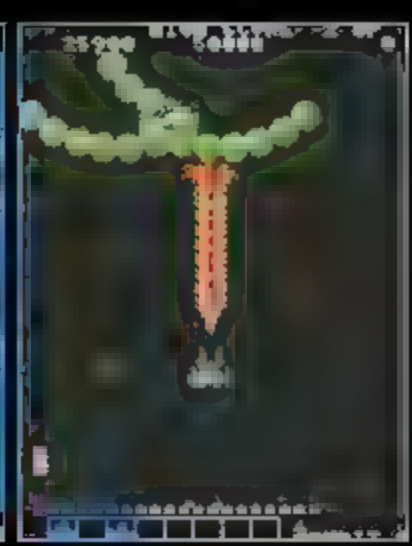
イラスト Illustration
冬野灰馬
highma fuyuno

『ASO』といえばやはりこれでしょう！ とサンダーアーマーとラスボス「ジョジョ・ゼゼ」をモチーフに仕上げてみました。シューティング史上類を見ない超強力な武装のイメージが伝わると幸いです。

シューティングゲーム美術館

The Museum of Shooting Game Art





ゲームに登場したパイロットたちの活躍と魅力を振り返るコーナー

パイロット名鑑

THE PERSON DIRECTORY OF THE PILOTS IN SHOOTING GAMES

Text＝小川哲弥(ノトーリアス)

パステル

シューティング界きってのアイドルキャラ・パステル。
そのアイドル誕生から活躍までを振り返る。

シューティングゲームのパイロットキャラクターの場合、攻撃性能などはもっぱら機体性能とくくられていることが多く、パイロット技量となると完全に"＝"でプレイヤー性能となってしまうことから、中途半端では、人気なんて出るはずもないんです。でも、トンデモナイくらいのアイドルキャラがいたりします……それは、真尾まお……じゃなくて「ツインビー」シリーズのパステルです。

最強のシューティングアイドル誕生!!

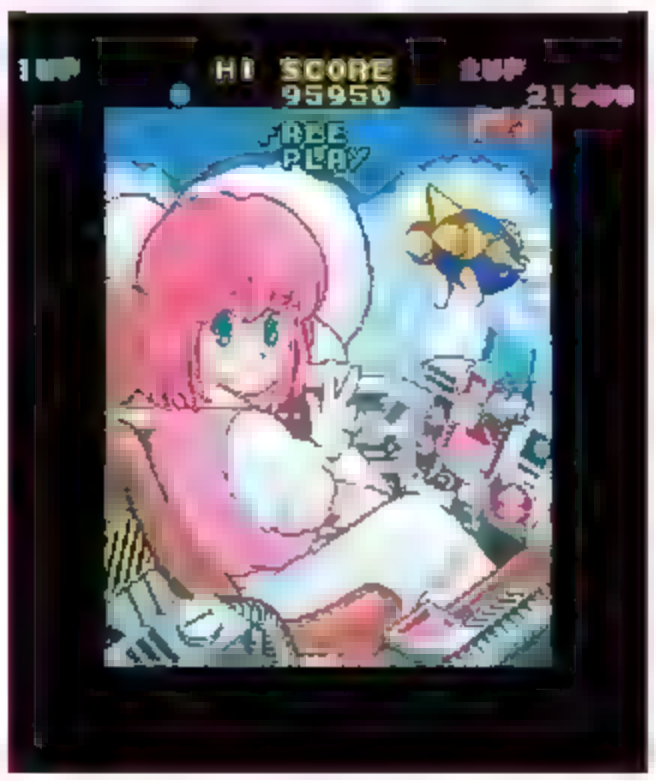
「ツインビー」一作目では、パイロットは設定されていませんでした。機体がピンクだということから「ウインビーって女の子だよね」という空気

主な登場作品

- 『出たな!!ツインビー』(シューティング)
- 『Pop'nツインビー』(シューティング)
- 『ツインビー ～レインボーベルアドベンチャー～』(アクション)
- 『ツインビー対戦ぱずるだま』(パズル)
- 『ツインビーヤッホー!～ふしぎの国で大あばれ!!～』(シューティング)
- 『バトルトライスト』(対戦格闘)
- 『ツインビーRPG』(RPG)
- 『コナミ ワイワイレーシング アドバンス』(レース)
- 『バス釣りしようぜ!～トーナメントは戦略だ!～』(フィッシング)
- 『ツインビーPORTABLE』(シューティング)
- 『オトメディウスX(エクセレント!)』(シューティング)

『バス釣りしようぜ!』ではヒロイン・マイちゃん役で出演。開発当初はパステルとして登場する予定だったそうです

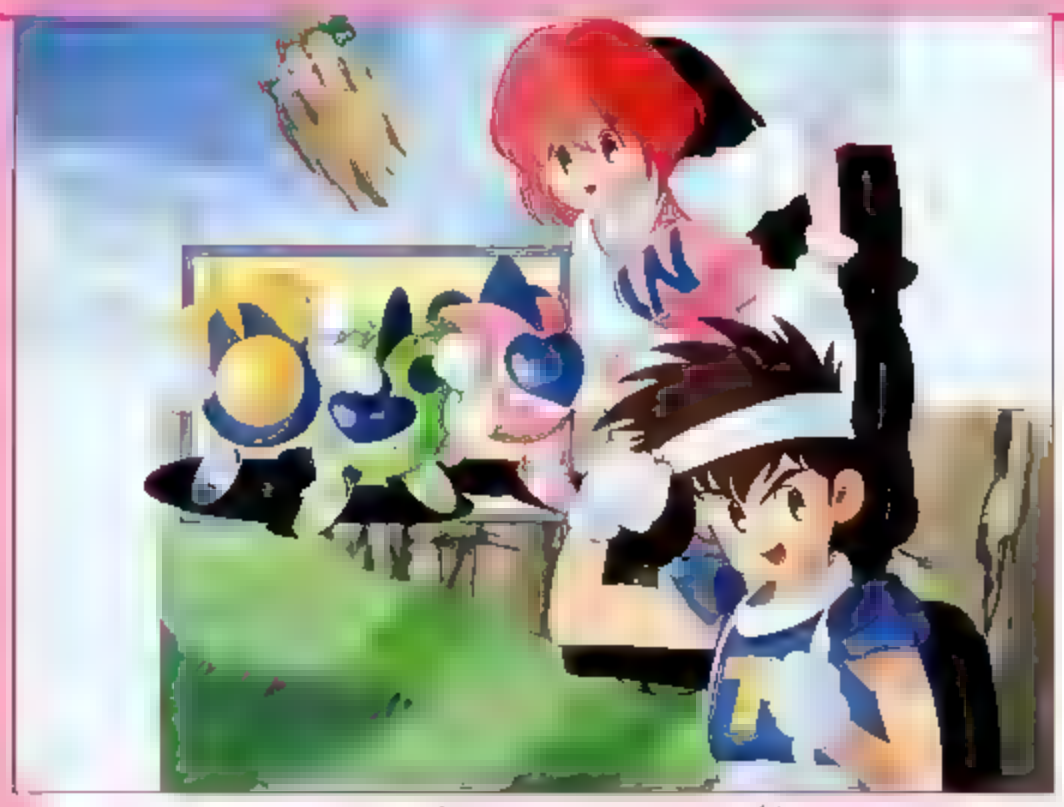
『出たな!!ツインビー』ステージ間のアイキャッチに登場。X68000版の店頭デモのワンピース姿もすさまじく可愛かった　　。このころはまだ、ウインビーちゃんという認識でした。パステル人気には、Shuz ow HAさんが生み出した秀逸なデザインを忘れてはいけません。線が少なくシンプルながらもカワイイ。そしてアイキャッチ。アニメーター出身のShuz ow HAさんだからこそできた匠の技ですね



搭乗機体 ウインビー

ツインビーの相棒として登場。パステル同様に、のちに、おしとやかな性格をした女の子メカという設定が作られた。ちなみに、ウインビーに搭乗したのは、初代パイロットのドンナモン、2代目のパステル、3代目のホイップの3人。

が形成されているだけだったかと思います。それが激変するのが、『出たな!!ツインビー』から……厳密に言うのならば、ステージ2終了後に流れるアイキャッチからですね。突然現れたピンク色の髪の女の子。もう一気にボルテージアップ！ しかし、ここではまだ「ウインビーちゃん」でしかありませんでした。そこに登場するのが、「ウインビーアイドル化計画」とラジオ番組「ツインビーPARADISE」です。これらの展開でウインビーをアイドルにしようという動きが生まれ、〝パステル〟という名前をはじめとするさまざまな設定が追加され、さらに、「CV：椎名へきる」という当時最強クラスの武器も手に入れると、CDデビューまでしてしまうわけです。



ヒロインでありながら一番手にいるわけではない（主人公にうってつけの娘が存在する）という巧妙なポジショニング。さらに、「お兄ちゃん」ときて、実は"いとこ"と[illegible]み掛けてくるわけです。どこから攻撃されても[illegible]の防御、どこから攻撃を仕掛けても会心の一撃。パステル人気の根底には、そんな抜群の立ち位置もありました

そこからのパステルは飛ぶ鳥を落とす勢いとなります。『ツインビー』シリーズもシューティングだけでなく、『ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～』（アクション）や『ツインビー対戦ぱずるだま』（パズル）などの他ジャンルに進出。おまけに、格闘ゲーム『バトルトライスト』にもゲスト出演して、肉弾戦も披露。本業の『ツインビーヤッホー～ふしぎの国で大あばれ!!～』では、アニメーションデモシーンが登場し、OVAも発売されることになりました。この頃には、もうゲーム業界のトップアイドルですね。

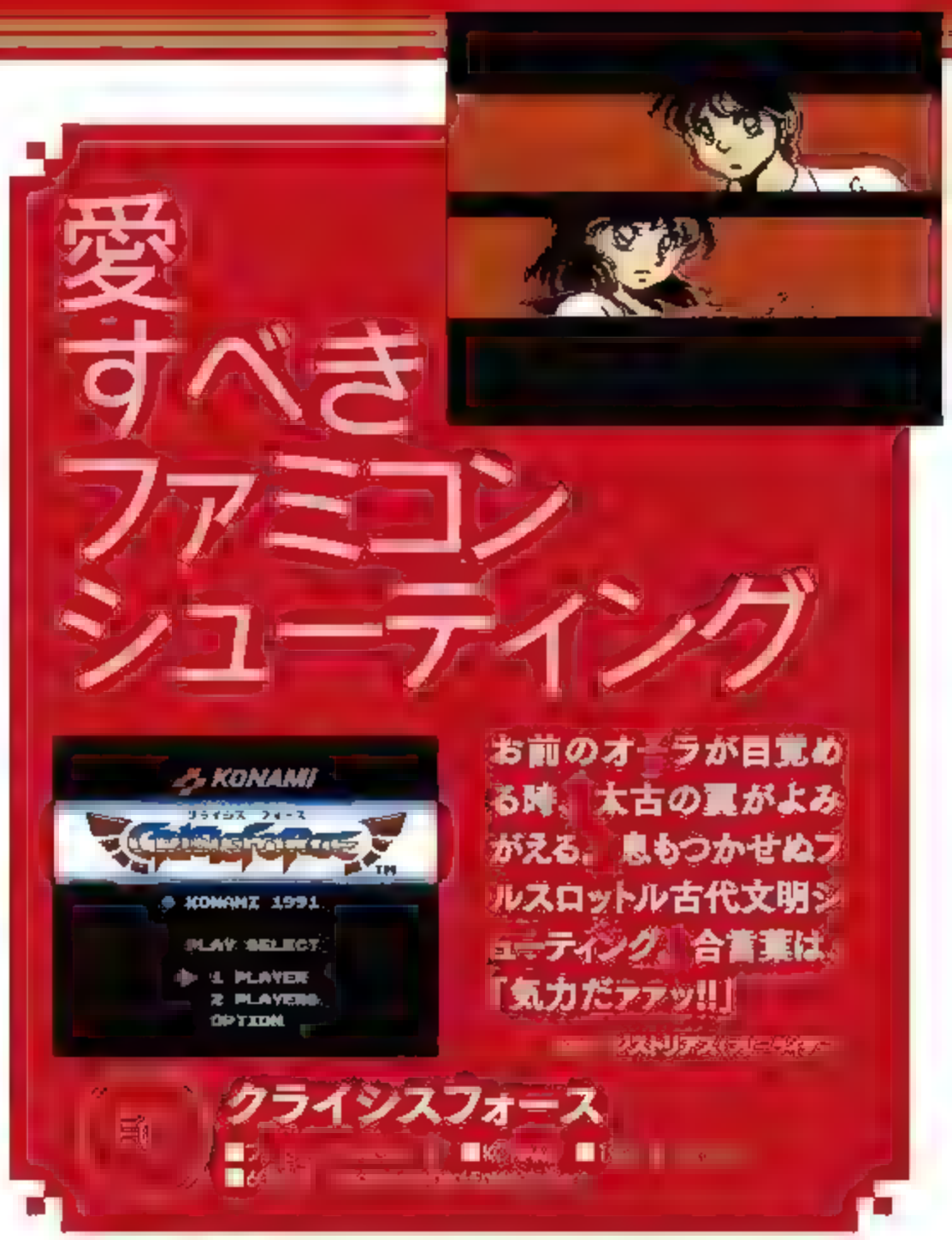
ここまでのパステルは、Shuzilow.HAさんがデザインしたキャラクターが、基礎となっていましたが、1998年に発売された『ツインビーRPG』でちょっとした変化が現れます。キャラクターデザインを、アニメ「ああっ女神さまっ」のキャラクターデザインを手がけた松原秀典さんが担当しているのですよ。このパステルも、また、極上のデザインで、現在でも通用するくらいだと思います。そして、久し振りに登場したPSPの『ツインビーPORTABLE』を切っかけに「パステル再ブレイク」が起こりませんかね？ ……と思っていたら、『オトメディウスX』の追加配信ステージにパステルが出ちゃいましたよ！ ついに風が……追い風が吹いてきた!!

『ツインビーRPG』のイラスト。それまでとはガラッと絵柄が変わっていますが。これはこれで、当時のトップクオリティでした。というか、今でも余裕で通用します

『オトメディウスX』のダウンロードコンテンツの追加ステージ「どんぶり島」に登場したパステル。ゲームで動く最新のパステルですよ！

360『オトメディウスX（エクセレント。）』■Xbox 360 ■KONAMI ■7,140円（税込）

古代国家アトランティスの復活。現代科学を凌駕する兵器群に対抗できるのは、同じく古代文明であるムーの残した戦闘機「オーラウィング」と、ムーの子孫であるアスカとマヤだけだった。人類の存続と希望をかけて、今二人のオーラ力が共鳴する！



愛すべきファミコンシューティング

お前のオーラが目覚める時、太古の翼がよみがえる。息もつかせぬフルスロットル古代文明シューティング。合言葉は「気力だァァッ!!」

クライシスフォース

古代文明の復活。あの日、僕らの東京は崩壊した

唐突だが、シューティングとはカッコ良いものでなければならない。圧倒的な戦闘能力、破壊の爽快感、クールなBGM。第一印象が良ければ良いほど、勢いでやれてしまうのがシューティングだと思う。

また、戦いの動機も重要だ。何もわからないままコントローラを握るのではなく、戦士なりに宿命や戦いの目的を理解しなくては、守るべきものだって守れやしない。前置きが長くなったが、その二つを重点的に考えられた本作は、最高に「第一印象」が良く「勢いでやれてしまう」シューティングゲームなのだ。

まずはオープニングから。東京を覆う謎の兵器群、そのうちの一体の攻撃により、瞬く間に都市が崩壊していく。間髪入れずに映し出される二人の学生と主役機、そしてそのままゲームデモへ！　これでプレイヤーは地球の危機と戦うべき敵、さらに自分の分身となるプレイヤーを目で見て理解することとなる。

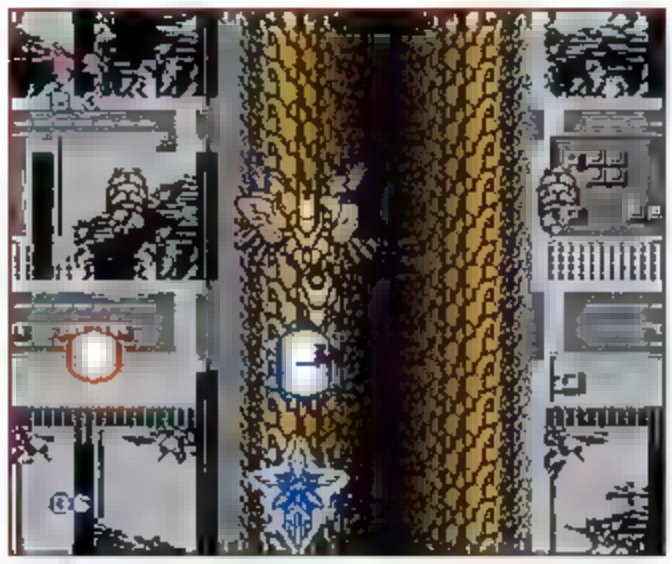
こう書くと当たり前のように聞こえるが、デモを省略する作品も多い中、本作は真剣に「世界の危機」を知らせようとしている。緩急のついたBGMもあって、直感でプレイヤーに訴えかけるのだ。明細なストーリーが知りたいなら説明書を読めばいい。大事なのは電源を入れて、いかにその世界に入り込めるかだ。

みなぎる闘志を胸にスタートボタンを押せば、爽快なバーニア音とともに、颯爽と飛び出る自機「オーラウィング」が見えるだろう。高速スクロールで森を、海を越え、都市へと駆けつける。敵のレーザー攻撃で崩壊していくビルは、まさにオープニングデモそのもの。やがて道路に亀裂が入り、地割れの中から東京を壊滅させた張本人が現れる。

特筆すべき点は、オープニングとステージ1が直結していることだろう。蹂躙される東京を守るべく出撃する主人公は、数多くの犠牲を出しつつも敵を撃退する。強大な敵に主人公だけが対抗できるという暗示は、一昔前のロボットアニメのように熱い。最初のステージとあって難易度はそう高くなく、何度やっても同じような攻略になるのだが、オープニングの勢いを落とさない本作のステージ1は、数あるシューティングの中でも忘れられない「勢い」に満ちあふれている。

超古代兵器襲来!!

裂ける近代都市

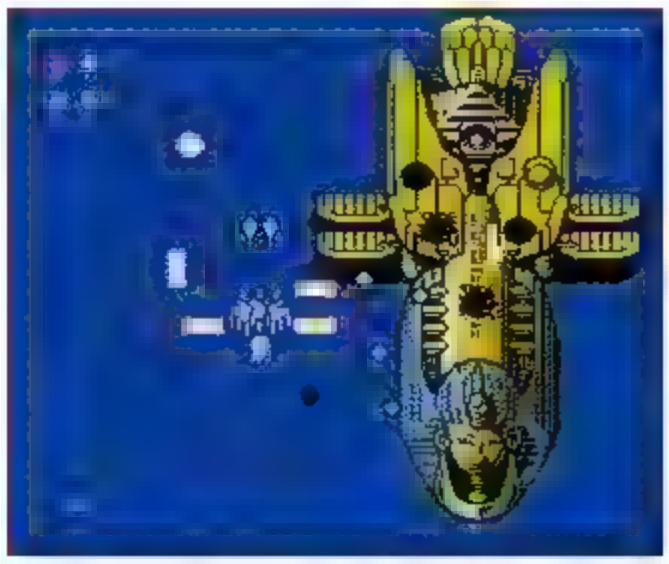


地割れから現れるボス。東京を壊滅させた力も、合体したオーラウィングには赤子同然

巨大人面兵器迫る

狭い洞窟内での死闘。窮地に陥ったらサイドオプションサータイプの「分身弾」で乗り切れ

ファラオ艦隊進軍



復活した古代文明だが、その姿はどこか近代兵器にも似ている。謎は深まるばかりだ

石板とレーザー地獄

自身は手を下さず、ビットのレーザーを乱反射させるボス。筆者のイチオシである

古代兵器には古代ムーの民が残した力

ゲーム内容は縦スクロールシューティングゲームで「変形」操作により、機体の形態と攻撃方法が変わるのが特徴で、同時にボムまで変化するのが面白い。

特に小型の敵や弾を吸い尽くす「ブラックホール弾」や、ワープしつつ敵に体当たりする「分身弾」など、クセがありつつも見た目に豪快なボムは、単なる緊急回避でなく戦況を打開する「攻めのボム」として積極的に使いたくなる。自機がやられた際のリスタートの火力不足をカバーするにも十分活躍してくれる。

また、自機が一段階でもパワーアップしている状態なら、敵の攻撃を一度だけ耐えることができる。代償としてパワーダウンしてしまうが、アイテムひとつで耐久力が付くシステムは、シューティングとしてはかなり太っ腹だろう。ボムと併用もすれば、かなりの防御力を誇る。

そして「オーラウィング」の秘められた最大の力、それは特定のアイテムを五つ集めることにより発動する「合体」だ。ナスカの地上絵「ハチドリ」を彷彿とさせる独特のフォルムへと変形し、時間制限付きで完全無敵（攻撃を受けると変身時間が減る）になり、圧倒的な火力で敵を駆逐する。主砲となる極太ビームはほとんどの敵弾を消せるのだが、この主砲でステージ1ボスの攻撃もすべて無効化できるので、これにより「都市を壊滅した古代兵器」さえ越えるポテンシャルを持った兵器であるのがわかる。多彩な攻撃方法と高い防御力、そして一発逆転の可能性を秘めた「合体」。すべてがツボにハマった時、オーラウィングは最強の戦闘機と化すのだ。

最後に、本作は「コナミ」の「ファミコン」ソフトとあって、サウンド面において期待を裏切らない。心地よく響く破壊音に、合体するときの言い表せないキラキラ音。そしてイントロからプレイヤーの戦意をMAXまで引き上げる、疾走感あふれるステージ1BGMは、終盤ステージでも起用される嬉しい「使い回し」もあってかなり印象的だ。

総じて高い完成度でありながら、いまだ移植や配信もなく、眠り続ける本作。埋もれさせておく理由はない。小さなファミコンカセットに込められたムーの魂は、今でも戦士を待っているのだ

ムーの民からの知らせ

バリバリのコナミサウンドが心地よい本作のBGMだが、2011年9月にコナミスタイルより発売されたCD・BOX「KONAMI SHOOTING COLLECTION」にて、念願の音源初収録となった。豪華ラインナップはファンはもちろん、シューターなら必携の一品だ!

青春のアーケードシューティング

あの娘にいいトコ見せたい！　そんな中学生みたいな妄想膨らませてプレイした、ロマンあふれるシューティング。

text＝小川智幹（ノーリアス）

あの頃の僕は、
空から美少女が降りてくると信じてた

プロギアの嵐

AC

■アーケード
■発売　カプコン／開発　ケイブ　■2001年4月

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
SUPPORTED BY CAVE CO., LTD.

好感度なんていう要素があるシューティング

『プロギアの嵐』は、2001年に稼働を開始した横スクロールシューティングで、（オプションを操作する）パートナーを3人の女の子から選ぶことができ、プレイ内容によって〝好感度〟が上昇して、機体の性能やエンディングが変わるというのが特徴でした。

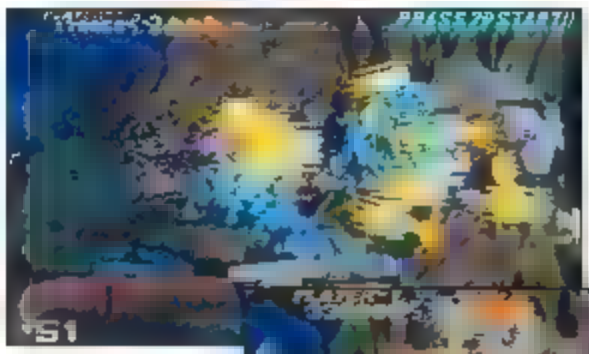
『プロギアの嵐』には、稼働当時から、「ギャルシューだ」とか、「2周目が鬼すぎる」などの声が上がっていましたが、その点については、異論はないですし、どちらかというと「ギャルシュー大歓迎！」「1周目でも難しいから」というスタンス。てっとり早く言うのであれば、〝難易度がどうとか〟よりも、キャラクターをひっくるめた、〝世界観〟に引かれているので問題なしです。ゲームって、「面白いから」「よくできてるから」という理由だけで心に残るわけではないんだと思います。

「好感度」は、ジュエリングをたくさんとれば上がるらしいですが、そこまで腕がなかったので上がったためしがありませんでした

中世ヨーロッパの雰囲気とレシプロ機にロマンを感じる

『プロギアの嵐』の基本ストーリーは――半永久的プロペラ発電機関・プロギアの発明によって不老不死まで技術が進んだ世界で、不老不死になった元老院たちが人類統制として大人たちを粛清。残った子どもたちが元老に対して反旗を翻していく――といった展開。中世ヨーロッパに似た雰囲気の街並みもいい味を出しています。こんなことを書いてしまうと興ざめではありますが、「天空の城ラピュタ」や「∀ガンダム」を彷彿とさせます。もうね、個人的にはこの時点でヤバいんですよ。ここから、〝子どもたちだけの戦い〟で搭乗機体がレシプロ機、そして、パートナーにカワイイ女の子がついてくれるんだから、ロマンを感じないわけないでしょう？

単純に、空を飛ぶというロマン。明らかに間違っている大人の行動を真っ向から否定するためにあえて戦いに身を投じるその姿勢。そして、いとしいあの子を守りたいという男気。もうね、ある程度年を重ねてくると、こういう直球がいいんです。「努力・友情・勝利」ってテーマは偉大です。まぁ、『プロギアの嵐』には、ヒロインのひとりであるリベッ



いわゆる弾幕系の本作。敵弾を爆風に巻き込んで消すことができるシステムでした

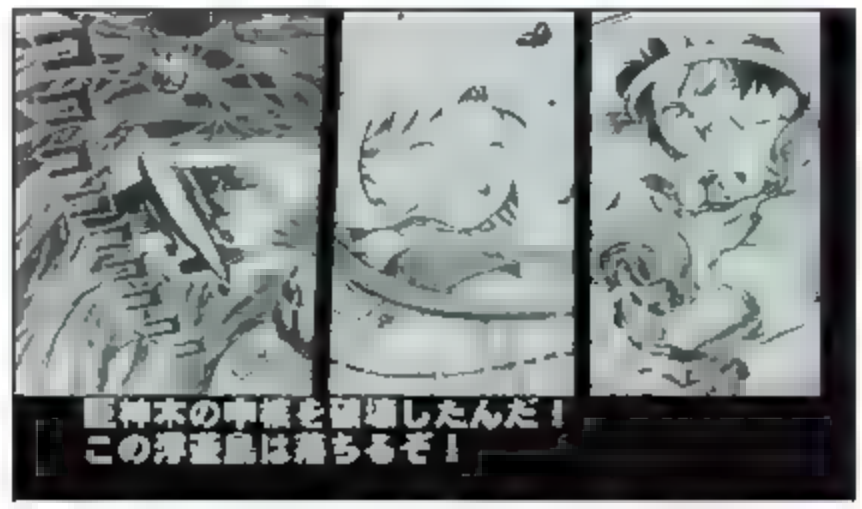
敵弾は消すとスコア稼ぎの必須アイテム「指輪・宝石」に変化。意図的に消すことがハイスコアへの道

ト＝リベラが「とある軍人の愛人」という飛び抜けて〝大人〟な変化球（ほかのヒロインは、チェーン＝チェロットががんばり屋の幼なじみ、ネイル＝ネラ・ネロウズが今でいうツンデレの王女とド直球）で……。

稼働当時プレイをしていたときの私は、「幼なじみ（突然現れた記憶喪失の美少女でも可）を助けるんだ!!」という、およそシューティングゲームを遊んでいるとは程遠い感情で挑んでおりました。でも、この〝自分でなんとかしてる感〟がゲームのいいとこではないでしょうか。ライトノベルなどでも同じような物語を〝読んだり見たり〟することはできるでしょうが、自分で〝操作〟できるのがゲームです。それに、シューティングゲームを遊ぶのにスコア狙いだけじゃなくてもいいじゃないですか。ビデオゲーム筐体の前のパイプ椅子が、レシプロ機の操縦席だと思っている勘違い男がいてもいいじゃないですか。

で、そんな勘違い全開でプレイしていた私は、結局、幼なじみを助けることができませんでした。なので、早急な家庭用ゲーム機への移植を所望します。自宅の座椅子が、レシプロ機の操縦席になるといいなぁ……。

敵が不老不死の大人で、主人公が子どもたち。ミスしたときには、心の中で「僕たちがやれなくても次の世代がやってくれます」なんて叫んでました



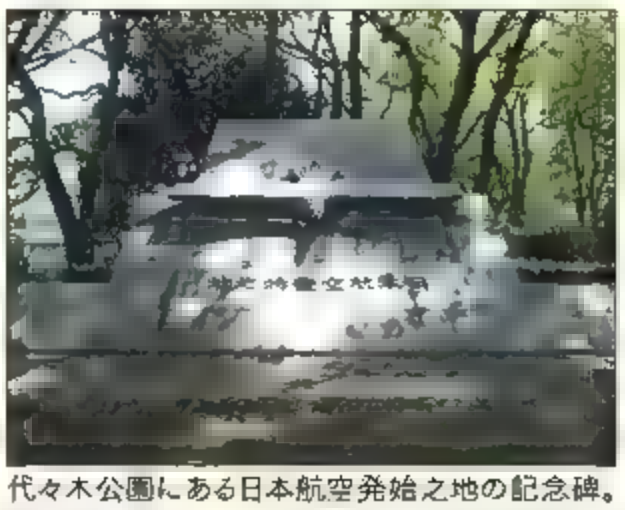
エンディング画面では、マンガのコマワリのような演出が取り入れられていました。もちろん主人公とパートナーキャラごとに変わるマルチエンディングです

日本で初めて飛行機が飛んだ日……

『プロギアの嵐』がロマンを感じさせる要因にレシプロ機の存在があると書きましたが、ここでは、日本で初めて飛行を成功させた飛行機のエピソードを語らせていただきます。

それは、1910年の12月19日の代々木練兵場（現在の東京都立代々木公園）が舞台でした。パイロットを務めたのは徳川好敏陸軍大尉。実は、徳川氏による快挙前に日野熊蔵陸軍大尉が飛行を成功させているのですが、飛行時間が短かったことから〝飛行〟として認められません。これについては、「徳川家の血筋である徳川氏を軍が優先したのでは?」という意見もあります。

かたや徳川の血筋の男と、かたや頭脳明晰な技術者（日野氏は独力で飛行機の設計や製作に着手しています）。盟友でありライバルでもあった2人の軍人と、日本初飛行の栄誉。『プロギアの嵐』にも負けず劣らずにロマンあふれる話じゃあないですか。



代々木公園にある日本航空発始之地の記念碑。初飛行が達成された当時は、滑走路の状態の悪さから飛行機が破損することもありました

記念碑の隣にある、徳川氏と日野氏の銅像。なにを思って並んでいるのでしょうか

パソコン SHOOTING Magazine

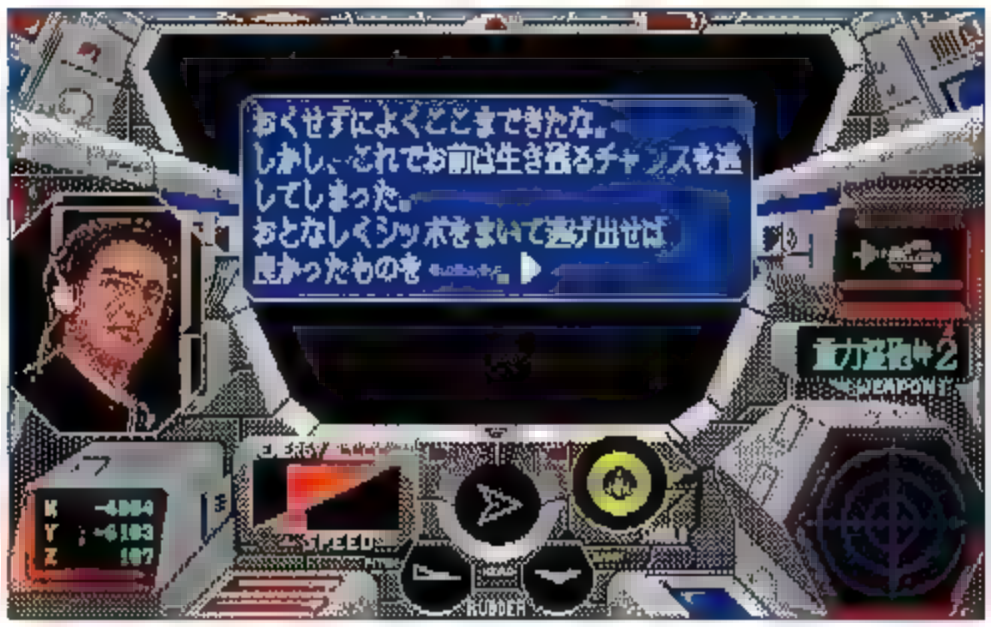
撃てる！ 避けられる！
シューティングしたくなるページ

Text＝糸井賢一（フリーライター）

Illustration＝波多野ユウスケ

第2回 スタークルーザー

■PC-8801 ■アクションシューティング ■1986年
©Asmik Software INC. ©Pyramid INC. ©DATA East Corporation



奪った（スター）シップで走り出す！

80年代に国内のPCユーザー数を爆発的に広げたPC-8801シリーズ。現行PCとは比べることができないくらいロースペックだが、そんな20年以上昔のマシン用ゲームで、座標軸などをきっちりと計算して描写したポリゴン3Dシューティングが存在していた（しかもほとんどストレスなく遊ぶことができた）と聞いたら驚くだろうか？ 当時のPCゲーマーの度肝を抜き、加えて世界観と物語の面白さで、今なお名作と語り継がれるゲーム。それが今回、紹介する『スタークルーザー』だ。

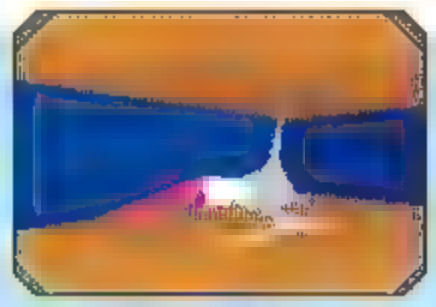
下に自機の画像が、左に敵機の画像が掲載されているけど正直、しょぼい。しかしゲームを進めていくと、これが格好良く感じられるのだ！

スターシップを破壊され、敵のスターシップ「スタークルーザー」を奪うことで危機を脱したブライアン。彼はハンターとしての信念と自身の正義感に従って犯罪者を追い、ついには人類の末裔たちの命運をかけた、戦いの渦中に飛び込むこととなる。もしも貴方がハヤカワ的SF、そう某戦闘妖精とかが好きなら、このスタークルーザーに乗る資格がある。先に待っているのは茨の道だけど……。

STAR CRUISER
スタークルーザー

敵機と比べて複雑なデザインで、いかにも主人公機のスタークルーザー。惑星やコロニー内ではスターシップから「ランドクルーザー」を降ろして活動を行う。

強化したシールドや火器はスタークルーザー、ランドクルーザーの両方で扱えるところから、ランドクルーザーがシステムの中核であることは間違いない。ちなみに戦闘の90%はランドクルーザーにて行われるので、タイトルに偽りあり、と思わないでもない。



STORY

25世紀。

宇宙開拓による新時代が始まり、人類は近隣の星系にもその勢力を広げていった。

この拡大により偶然にも異星人国家である銀河連合との接触をはたした我が連邦政府は人類の発展と平和を願い、銀河連合との友好同盟をはかったが、現政権に不満を持つ者や銀河同盟に対して不安の念を抱く一部の者はこれに強く反対し、反乱を起こした。

反乱は局地的なもので、すぐに鎮圧されたが首謀者「ガイスト・ニードマン」の行方は、ようとして知れなかった。

急激に拡大した新星系において連邦政府は治安統制力を維持することができず、辺境の星系から治安が乱れ始め、次第に犯罪者が増加していった。

中でもVOIDと呼ばれる組織は、急速に勢力を拡大、またたくまに連邦全土を席巻し人々に「暗黒の覇者」と呼ばれ恐れられた。

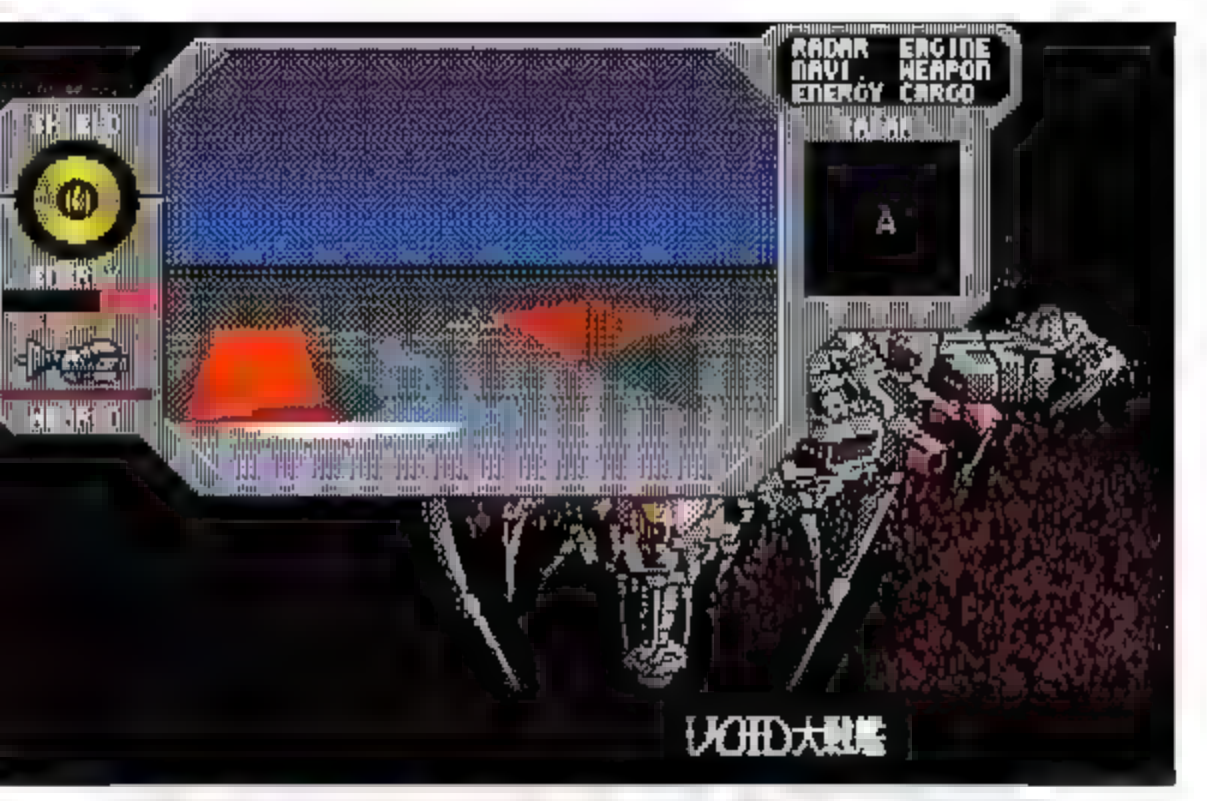
正体不明の組織、VOIDの台頭は、暗黒時代の始まりであるかにみえた。

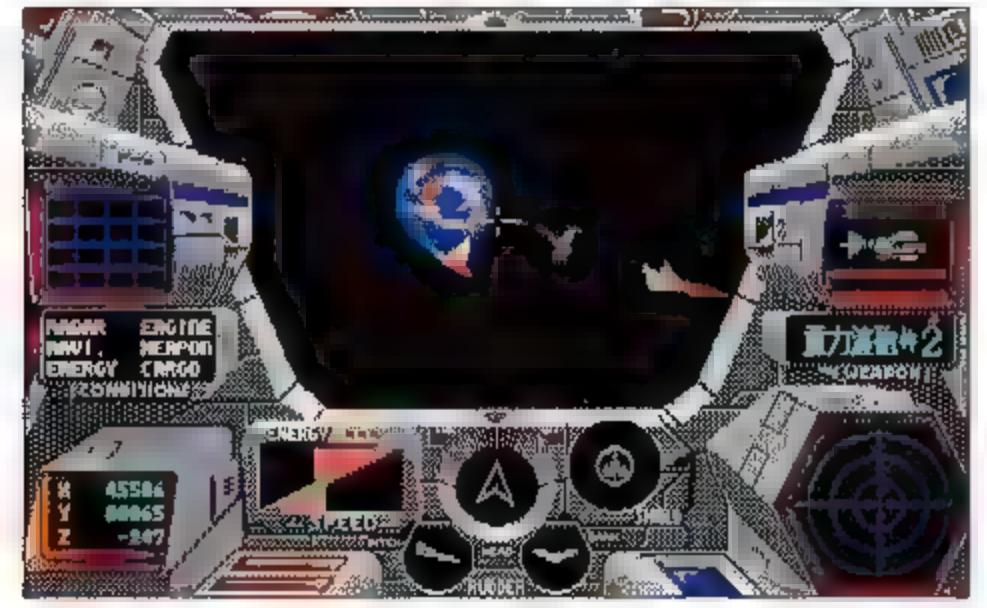
この物語は、この巨大な悪に敢然と立ち向かったハンター達の物語である。

最大の敵は敵機ではない 味方のハズの脱出地点だ！

本作のメインとなる戦闘は、コロニー内や屋内にて発生するランドクルーザー同士によるもの。限られたエリア内で、床の上を移動しながら敵機と砲撃戦を繰り広げる。上下移動の要素はないので、戦闘そのものは二次元的だ。スタークルーザーによる戦闘は宇宙空間にて発生するもので、三次元的な操作やレーダーの見方など覚えなければならない要素が多く、難易度は半端なく高くなる。

ゲーム冒頭より敵機の攻撃に容赦はない。モタモタしていると集中砲火を受け、一瞬でシールドを削られる。シールドは燃料を消費することにより回復するが、消費量は非常に高い。PC-8801版が、後に移植された他機種版と比べて鬼のように難易度が高いといわれるゆえんは、この燃費の極悪さだ。シールドが切れた状態で攻撃を受けると本体が破損し、一発でもゲームオーバーにつながるほどの深刻な被害を受けてしまう。





宇宙での戦闘は難しいが、アイテムを使うことで難易度を下げることができる。有効なアイテムの情報はゲーム中に語られるぞ

何よりも注意しなければならないのはエリア内に多数、存在する脱出地点の存在だ。戦闘中、この脱出地点に触れると即座に戦闘は終了する。そして敵機のシールドは全回復。つまり自分は被害を受けたまま、それまでの戦闘はなかったことにされるのだ。本作の最大の敵は脱出エリアと言っても過言ではない。無計画な横移動や後退はとにかく厳禁だ！

Amazonでは新品ならば五千円から一万円超えも!?

おっと、本作を語るうえでサウンドを外すわけにはいかない。シンプルながら美しく、印象的なサウンドは心を刺激する名曲ぞろい。いまだサントラCDがプレミア価格で取り引きされているのが、根強いファンの多さと人気の高さを物語っている。

最も強力な通常武器「重力波砲#3」。しかし燃料の消費が激しいので、扱いには注意が必要なのだ

最後のボスを倒すとゲームは終了。続編の『スタークルーザー2』にて、本作は過去の戦役として語られる

ドキッ！漢だらけの大宇宙

みなさんはSFに、どのようなイメージをお持ちだろうか？

部隊は女の子だらけで男は自分ひとり？　昨今のSF情勢をかんがみれば、それも無理はない。しかし本作に登場するのは男だらけ。主人公のブライアン（画像上）はもちろんのこと、相棒も敵も仇役も、ひと癖もふた癖もありそうな男ばかり。暑苦しい？　その暑苦しさがいいんじゃないかっ！

移植・復刻

Windows プロジェクトEGG「スタークルーザー」（PC-8801版）配信中／735円（税込）
MP3 EGG MUSIC「スタークルーザー PC-8801 マスター・サウンドトラックス」配信中／1575円（税込）

真正面からゼロ距離で叩き込めッ！ 1000発×4倍、最大量の弾丸をッ！

オールレンジ攻撃。カウンターアタック。ゼロ距離射撃。一点集中砲火。これらの単語が琴線に触れたシューターならプレイしない手はない。トリガーを引く指をためらうな。

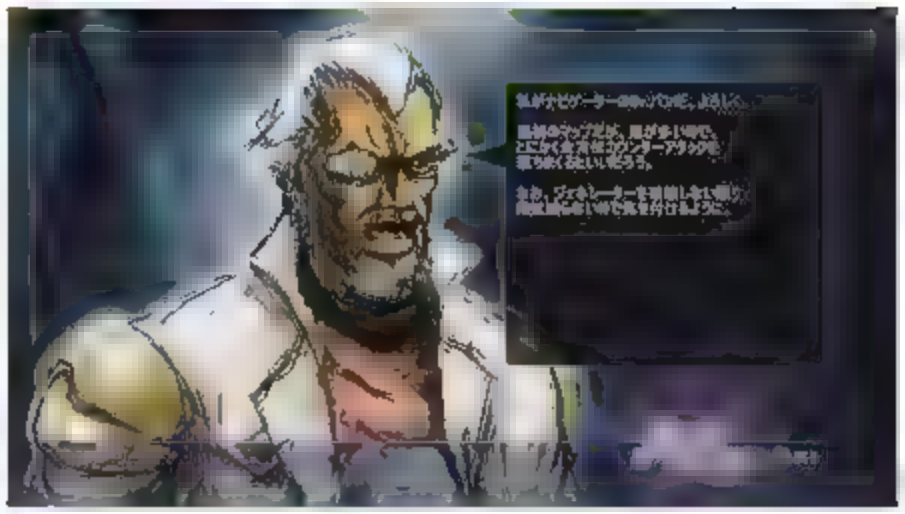
『バンガイオーHDミサイルフューリー』は、ニンテンドウ64、ドリームキャスト、ニンテンドーDSで発売された『バンガイオー』シリーズの最新作。前作までは独創的なストーリー、個性豊かなキャラクター、トレジャーならではの濃ゆい世界観も特徴であったが、最新作ではそれらの要素を一切取り払って、ゲーム性の純度を高めている。この変化は賛否あるかもしれないが、抽出に抽出を重ねて出来上がった純度の高いシューティングであることは確かだ。

何の純度を高めたのか？　それは「撃つ」ということ。シューティングの元始とも言える「撃つ」ことを究極的に突き詰め、純粋に弾を撃ちオブジェクトを破壊する楽しさを、シューティングのエッセンスを抽出したゲームだ。

とにかく「撃てッ！」とゲームデザインが叫んでいる。敵軍が放つ弾幕をかわすことなく真正面から撃ち壊す。全方位から迫り来る敵機をオールレンジ攻撃で撃ち崩す。自機の周囲に存在する敵弾の数だけカウンターアタックを撃ち返す。ボス敵にダッシュで接近してゼロ距離で一点集中砲火を撃ち浴びせる。そんな撃って撃って撃ちまくるプレイが求められる。

シューティングというゲームは、ゲームの性質上どうしても「プレイヤーVSゲーム」という構図を描きがちだが、『バンガイオーHD』はプレイすればするほどプレイヤーとゲームが同じベクトルを持っているように思えてくる。プレイヤーとゲームとが共に最高の一瞬を築き上げるためのあらゆるギミックが施されている。最高の一瞬とは、やはり撃つ瞬間。画面を埋め尽くす大量の弾を撃ち、すべてを破壊するサーチアンドデストロイの爽快感。ゲームデザインを理解するにつれてプレイ内容も変容する。ステージクリアを目指すプレイから、いかにド派手な花火を撃ち上げるか、そんな魅せるプレイへと変化するはずだ。ギャラリーはプレイヤー自身。自分を酔わせる1000発の弾幕を撃ち込んでみよう。

Text=鳥辺野 九（フリーライター）



360

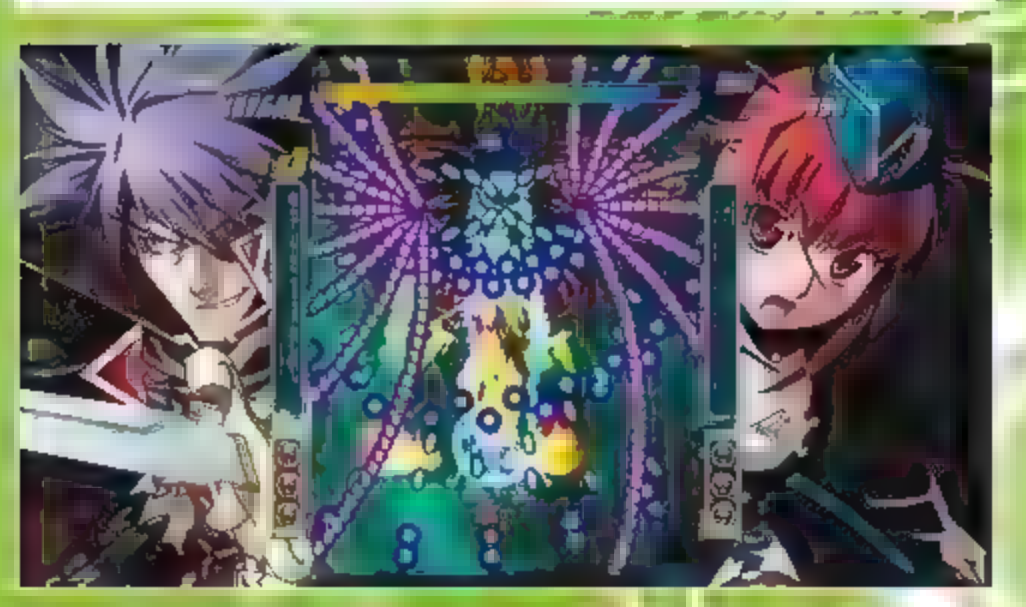
バンガイオーHD ミサイルフューリー

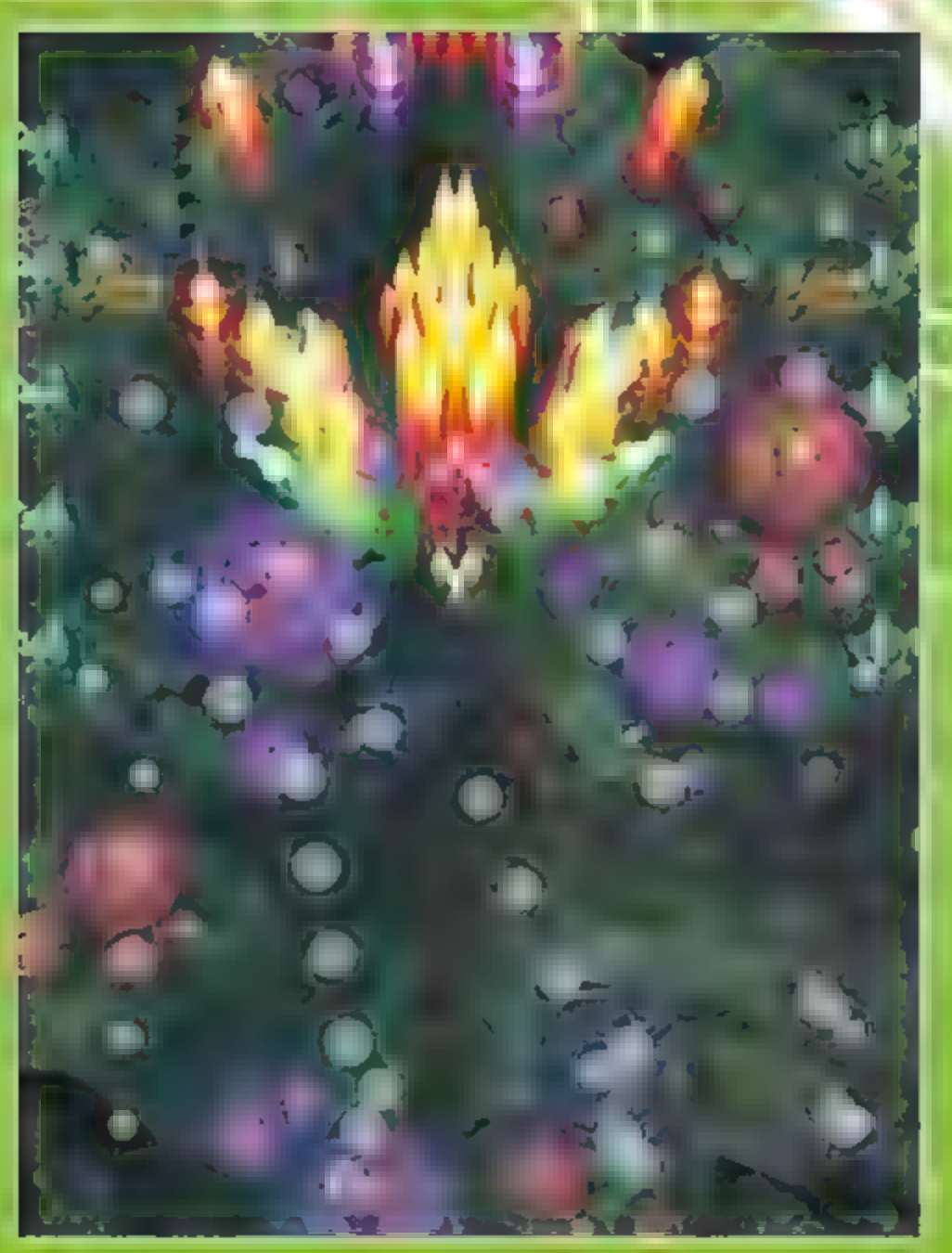
■Xbox LIVE アーケード
■発売 ディースリー・パブリッシャー／開発 トレジャー
■2011年5月4日　■800MSポイント　■CERO A（全年齢対象）
©TREASURE 1999,2011

360

バレットソウル -弾魂-

■Xbox LIVE ゲームオンデマンド
■5pb. ■2011年12月13日 ■3990円（税込）
■CERO A（全年齢対象）
©20 5pb.





導火線から燃えたぎり 爆発すれば止まらない火炎流

5pb.とは、PCゲームメーカーNitroplusの作品を追いかけていた中、共同で開発されたWindows版アドベンチャーゲーム『CHAOS;HEAD』の購入を切っかけに出会いました。思い切って公言いたしますと私はいわゆる“ギャルゲー”のたぐいもかなり好むタイプの人間ですので、それを数多く手がける5pb.がシューティングを発売する、しかも豪華著名スタッフを集結させ、完全新作で、という事前情報を初めて目にした時から、発売日が楽しみで仕方がありませんでした。伊藤賢治氏&高橋コウタ氏のコンビRESONATORと上倉紀行氏のトリオが奏でるというBGMは間違いなく素晴らしいであろうと期待できましたし、開発画面写真の美麗さには古典的な漫画の描写のように鼻血が出るほど興奮しました。……それよりも何よりも、ただただ紅一点であるユンに早く会いたかったというのは秘密です。

待ちに待った発売日が来ますと、私はマッハの勢いで予約店へと突入、ふんだくるようにソフトを購入して帰宅すると、これまた光の速度でXbox 360にぶち込んで、迷うことなくユンの駆る青い機体を選択し、宿敵メッチャワールの壊滅へ向け出撃。

BGMのギターの音色に酔いしれ、ゲームシステムに燃え、ユンに萌え、私のボルテージはステージ1から天井知らず。見つけた敵は速攻で倒しなさい、敵を早く倒すためには破壊する対象に可能な限り接近して戦闘するべし、というシンプルなシステムは、極論、敵機に自機を張りつかせて“一対一で殴りあう”ごとく撃ち込むというもので、“攻めて攻めて攻めまくる”熱い漢の喧嘩。一見すると弾幕シューティングなのですが、一般的なそれとは異なり“まず敵を倒す”ことにより弾幕が消えて活路を見いだしてゆくスタイルは、弾幕を避けて遊ぶことも、敵を壊して（弾幕を消して）遊ぶことも、両方の楽しみ方をプレイヤー自身が選択できる、自由なプレイを提供してくれるもので、プレイヤーを選ばない器の大きさも感じました。

“燃え”を目指して開発された、火球のように熱い本作。ぜひとも一度お試しください。

Text=レンチ・ロッカク（フリーライター）

現代の銀玉鉄砲をモチーフにした レトロでチープなガンシューティング

エアソフトガンメーカーとして有名な東京マルイが2009年に発売し、「対象年齢7才以上」の商品ながらその筋の大人たちの間で大好評を博した「ニュー銀ダンエアガン」をご存知だろうか？ その名前からもわかるように銀玉鉄砲を現代によみがえらせたもので、使用する弾は銀玉ではなく専用のBB弾。さらにその弾を鉄砲本体にガラガラと入れるのではなくマガジンに入れて装填するなど、東京マルイの技術が詰め込まれた低価格のエアソフトガンとなっていた。えっ？ 銀玉鉄砲を知らない？ 駄菓子屋などで購入できたピストル玩具で、威力が低いので友達と撃ち合ったり、ケイドロをするときに持って遊んだり。えっ？ ケイドロを知らない？ このままでは枕が異常に長くなってしまうのでこれくらいにしておこう。

まぁとにかく「ニュー銀ダンエアガン」だ。現代の銀玉鉄砲ということで威力は低いが、弾道は真っすぐの弾道で数メートル先を狙うことも可能。パッケージには3種類のターゲットが付属し、これを使って射撃訓練もできる。

そして、この流れに乗るように楽しめるのが、この『対戦銀ダン シューティング』だ。基本的なモードは、トロッコに乗って移動しながら出現するターゲットを倒していく「アトラクション」と、次々と出現するターゲットを撃つ「シューティング」の2つ。どちらにも「ニュー銀ダンエアガン」のパッケージに付属していたものと同じターゲットが登場し、弾の威力や弾道も「ニュー銀ダンエアガン」の雰囲気を再現。ゆっくりと真っすぐ飛んでいき、ターゲットに当たったときの“ぺしっ”という感覚も同じで、通常のガンシューティングゲームとは異なる“撃った感のなさ”が味わえる。そういった部分も含めて、「ニュー銀ダンエアガン」の射撃感覚疑似体験することに本作は利用できそうだ。

しかし本作をプレイしていると、何だかせつなくなってくる。穏やかなゲーム性or素朴な画面のせいか。いや違う。昭和のデパート屋上にあったエレメカだ。無邪気にはしゃいで遊んだあの頃にはもう戻れない寂しさ。いずれプレイしたことをネタにできる希有な作品かもしれない。

Text=高岡昌己(フリーライター)

対戦銀ダン シューティング

PSP

■PlayStation®Store ■ベストメディア ■2011年1月6日
■480円（税込） ■CERO A（全年齢対象）
©BESTMEDIA ©X-ROAD

暗い洞窟内に車輪の音が響く「アトラクション」モード。分岐もある

[illegible] 位置と角度が変化。TIMEと書かれた的は残り時間が増加

「シューティング」モードでは画面外に撃った弾はカスッと落下する

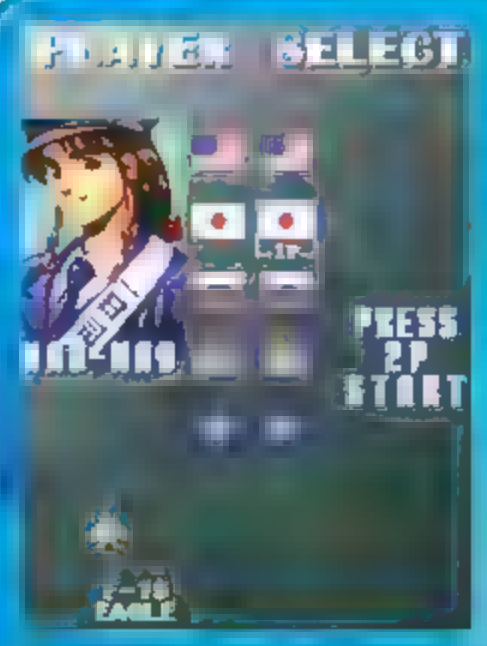
縦シューティングを持ち歩こう

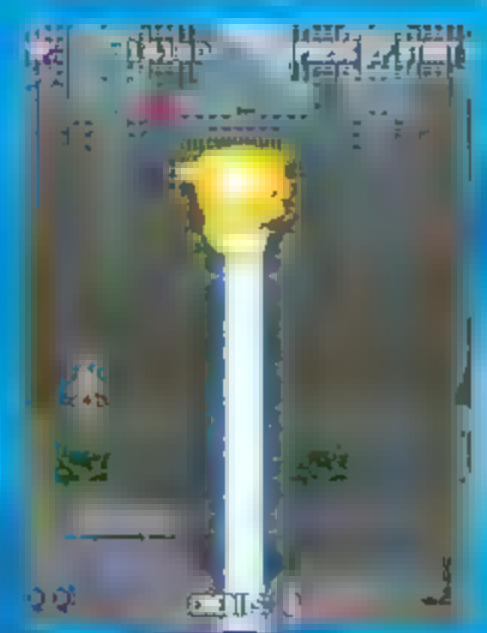
PSP縦持ち留言

Text＝山本悠作（編集部）

PSP本体のボタン設定を変えて縦持ちだ！

初心者からマニアまで遊べるシューティングを作るにはどうするべきか。この課題に意外な方法で応えたのが『ソニックウィングス』。その歴代3作をリミックスした本作『ソニックウィングス・アニバーサリー』。意外な方法とは、ハードの縦持ち機能を使うこと。





チ」「敵の動きを止める」などの敵天敵、ステージ中に国会議事堂を爆破！東京都庁に風穴が空く、ボタン満載！敵弾が速く撃ってくるものもあるのですが、ステージ毎の分岐の選択による難易度は苦手な人でも楽しめる程度。ステージ数は少ないが、元々ゲームとしてのボリュームは十分。

ゲームモードは同じ縦長モニタを再現する縦画面モードが用意されています。「OPTION」の「MONITOR」で「ARCADE」を選択すると、この回紹介の「ストライカー1945」のように方向キーの操作が変更する機能が。ゲーム中は本体縦持ちで操作することを推奨。

もちろん天敵、ゲームアーカイブスの起動中にHOMEボタンを押して「ボタン割り当て」を選択すると、方向キーを含む全ボタンの機能変更ができるので、方向キーの上に「上」、下に「下」、左に「左」、右に「右」を設定、保存。これで縦持ち縦画面で操作できます。

ただし、ハードの仕様上、「ボタン割り当て」の方向キーの機能を設定できるのは、タイトル画面の「OPTION」に入って画面を「ARCADE」（縦画面）に切り替えるまでの数秒間。以後は横画面表示のため、操作しづらい。代わりに、ボタン割り当て画面で使えば問題なし。

ハードメーカーがソフト起動中にHOMEボタンからできるコントローラ設定は便利な機能。ゲームデータに保存されるので便利。PCエンジンアーカイブスにも搭載。

アーケードヒッツ
ソニックウィングス・スペシャル

PS
- ■プレイステーション
- ■ハムスター
- ■2002年8月29日
- ■1575円（税込）

PSP / PS3
- ■PlayStation®Network ゲームアーカイブス
- ■ハムスター
- ■2007年8月30日
- ■600円（税込）

©VIDEO SYSTEM 1996／©2002 HAMSTER Co.

3D&DS SIDE

3DS&DSで遊べる
個性的な二画面
シューティングを
発掘するコーナー

今回はDS・3DSをオンラインに接続することでニンテンドーeショップから購入できる、DSiウェアと3DSダウンロードソフト作品を紹介！

あれ？DSがサカサですけど。逆シューティング

■ニンテンドーDSiウェア
■テクモ（現 コーエーテクモゲームス） ■2010年2月3日
■200DSiポイント ■CERO A（全年齢対象）
©2010 コーエーテクモゲームス All rights reserved.
Text＝富島宏樹（フリーライター）

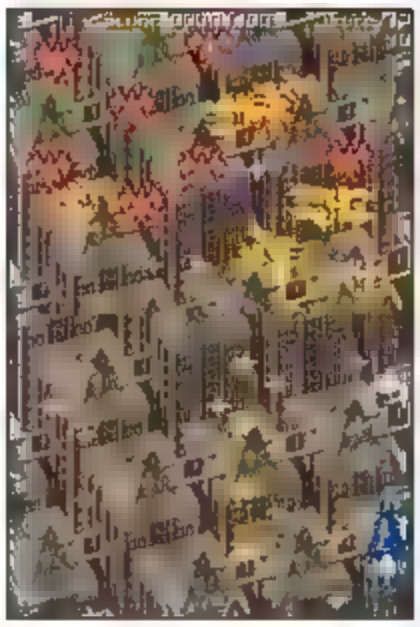
DS

主人公機の高性能ぶりを敵サイドで味わう逆転の発想

時に予測不可能な軌道で、時に狙い澄ましたかのような弾筋で、時に圧倒的な巨大フォルムからの激しい攻撃で主人公機の行く手を阻む、無数の敵軍。彼らを操って主人公機を撃墜するという、逆転の発想で作られたゲームが本作だ。

「あれ？DSがサカサですけど。」とタイトルが示すとおりに、本作ではDSi本体を逆さに持ってプレイする。そう聞くと敵味方逆転のゲームコンセプトと合わせ「奇をてらっただけなのでは？」と思う人もいるだろう。

しかし、そこはきちんと理由がある。DSiの逆さ持ちは、敵軍が上で主人公機が下という通常のシューティングゲームと同じ構成を取りつつ、タッチパネルでの敵の操作を実現するためなのだ。上から下へ攻めるからこそ、通常とは違って敵軍を操っているんだという感覚が増す。これはうまいアイデアだ。



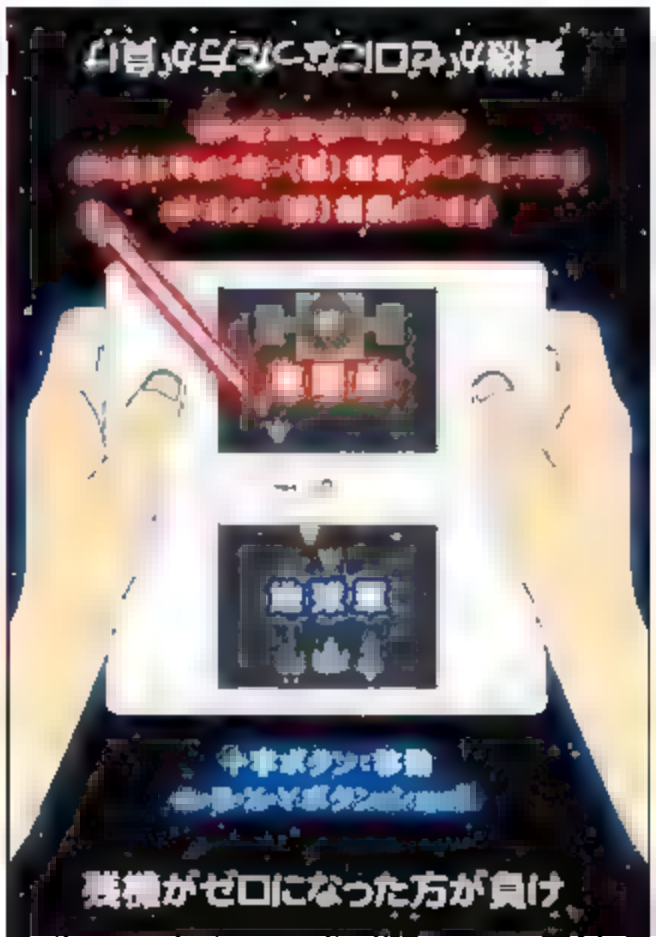
見慣れた『スターフォース』のステージ。だが操るのはファイナルスターではなく、ザコ敵や巨大ボスだ

『エイトフォース』『ファイナルスターフォース』の雰囲気を家庭用ゲームで味わえるのは本作だけ

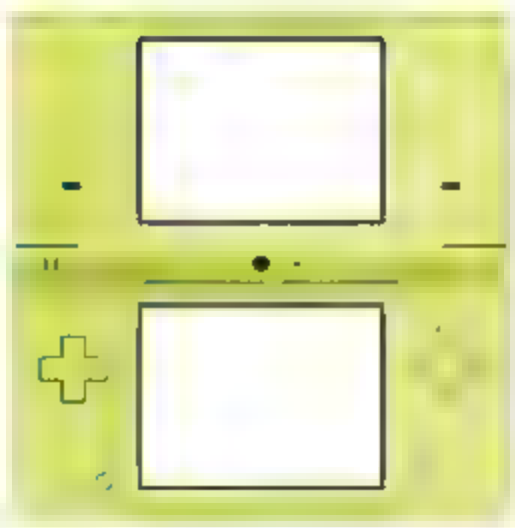
何げに各ステージが「スターフォース」「ファイナルスターフォース」「エイトフォース」のテクモシューティング3作品をモチーフにしている点も、敵軍となる気分を盛り上げてくれる。

それにしてもいざ敵軍となると、いつも自分が操っているシューティングゲームの自機がいかに高性能だったのか、あらためて感じさせられる。敵を一掃する連射や、たまに出現するアイテムでのレーザーの前には、物量で圧倒的に勝っていたはずの敵軍はいつでも全滅寸前。自然と主人公機が逃げられないよう波状攻撃を仕掛けることになるのだが、通常のシューティングゲームで、敵軍が情け容赦なく攻めてくる理由が骨身に染みてわかってしまう。そりゃ、こんなチート並みの能力を誇る相手に手加減できないよなぁ……。

ちなみに本作は片方が敵軍、片方が主人公機となって対戦するモードも完備。人間が操るからこそ予測がつかない敵の挙動は、爆笑にも本気の勝負にもつながる。シューティングゲームを愛するゲーマーが近くにいるなら、一度はこの対戦の熱さも体験してみてほしい。



対戦は1台の本体でプレイ。相手が避けられない攻撃をどう行うか、敵軍側のアイデアが問われる



タッチバトル戦車3D

3DS

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■シルバースタージャパン　■2011年10月26日
■500円（税込）　■CERO A（全年齢対象）
©Silver Star Japan
Text＝高岡■己（フリーライター）

タッチペンによる画期的な操作方法で快適に戦車を操縦

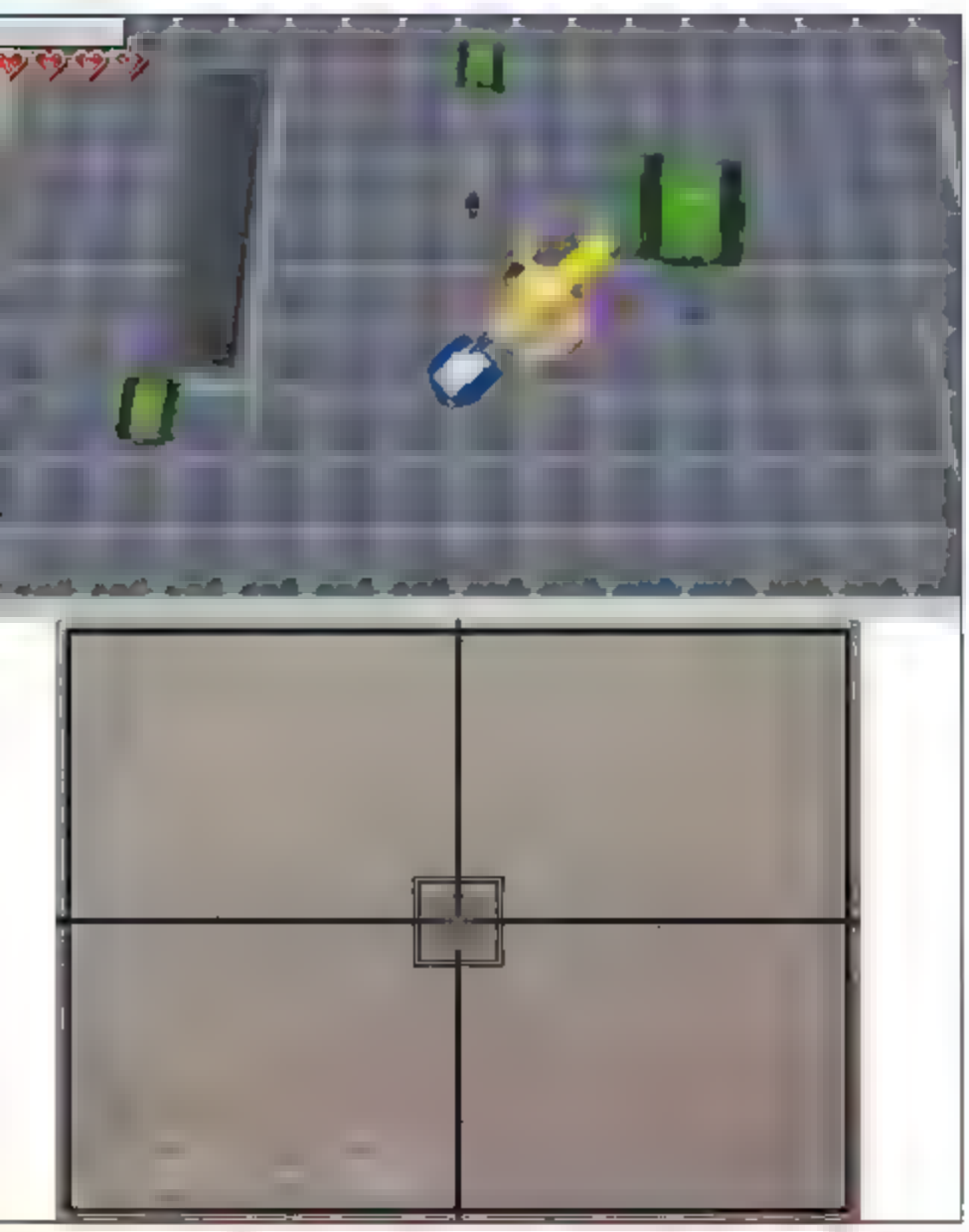
たとえばFPSである。人は背後にも手を回せるが、視認できるのは顔（目）が向いている方向だけのため攻撃方向は前方のみ。たとえばフライトシューティングである。戦闘機は360度移動可能な空を飛行できるが攻撃方向は基本的にやはり前方のみだ。しかし戦車である。車輌は前後に移動し、左右にもすばやく方向転換可能。そして装備しているのは全周回砲塔。移動方向と攻撃方向が異なる戦車の操作方法をどうするのか。戦車が登場するゲームは、ここが肝要になる。

ジョイスティックや方向キーのみなら「タンクフォース」のように〝砲塔は固定されています。前方しか攻撃できません〟と割り切ってしまうのも手だろう。またアーケード版『フロントライン』のように回転操作が可能なダイヤルスイッチを導入するという手もある。しかしニンテンドー3DSにはタッチペンがあった。

この『タッチバトル戦車3D』では、車輌はスライドパッドで操作するが、砲撃は下画面をタッチして行う。タッチで攻撃方向を定めてタッチペンを離すと弾を発射。そして砲撃方向は、下画面のタッチした位置が上画面の同じ位置に対応しているモードと、下画面の中央を自機に見立てて自機から見た方向を攻撃するモードが選択できる。このタッチペンによる操作方法を考案したため戦車ゲームを作ったのか、戦車ゲームを作るためにこの操作方法を編み出したのかはわからないが、上画面だけを見て戦車を自在に操りながら好きな方向を感覚で砲撃可能。タッチペンの存在がそれを実現している。

そんな快適な戦車の操作方法を採用した今作だが、戦場を戦車で踏破していくようなゲームではない。一定の広さに障害物が配置されたステージの中で、敵機をすべて撃破すると次のステージに移行。それぞれのステージは障害物の位置によって構成が変わるだけでなく、敵機もさまざまなタイプが出現。ある意味パズル的なゲームと言える。

ステージのクリア状況によって勲章が入手でき、ノーマル全50ステージをクリアするとエクストラステージが出現するなど、やり込み要素もある本作。しかし、せっかくの画期的な操作方法。ぜひ戦場を舞台にしたゲームでもこの操作を体験してみたいと思ってしまった。



自機は、動きは遅いがチャージ弾が撃てるパワー型と、動きが速く連射とジャンプが可能なスピード型から選択できる

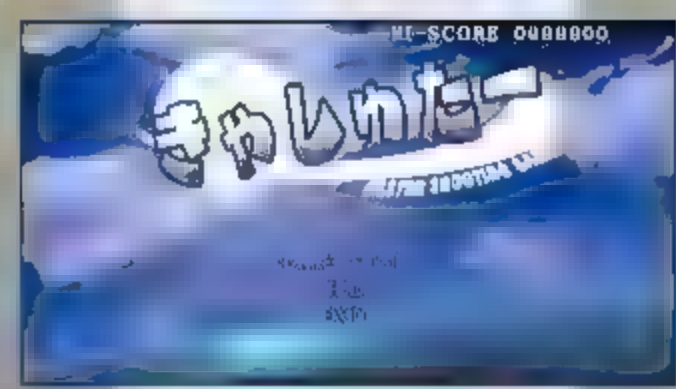
ゲームの中に隠されたミニゲームを探し

ミニシューティング発掘展

mini shooting discovery museum

—冨島宏樹(フー)

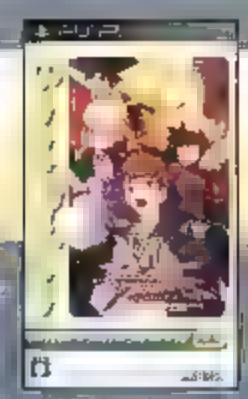
意外なタイトルに隠されている、見逃すことの[illegible]ティングゲームを発掘。格闘ゲームの中にも[illegible]魂を燃え上がらせる逸品は眠っている。



出現条件

キャスターで「アーケードモード」を3回クリアすると出現。なおクリア時の難易度はどれであっても構わないので、格闘ゲームがどうしても苦手という人はコンフィグで難易度を下げて条件達成に挑むといいだろう。

今回の発掘品 | **きゃしゅたー**



フェイト/アンリミテッドコード[illegible]
Best Price!

■[illegible]
■発売[illegible]
■対戦格闘 ■2990円 ■CERO[illegible]

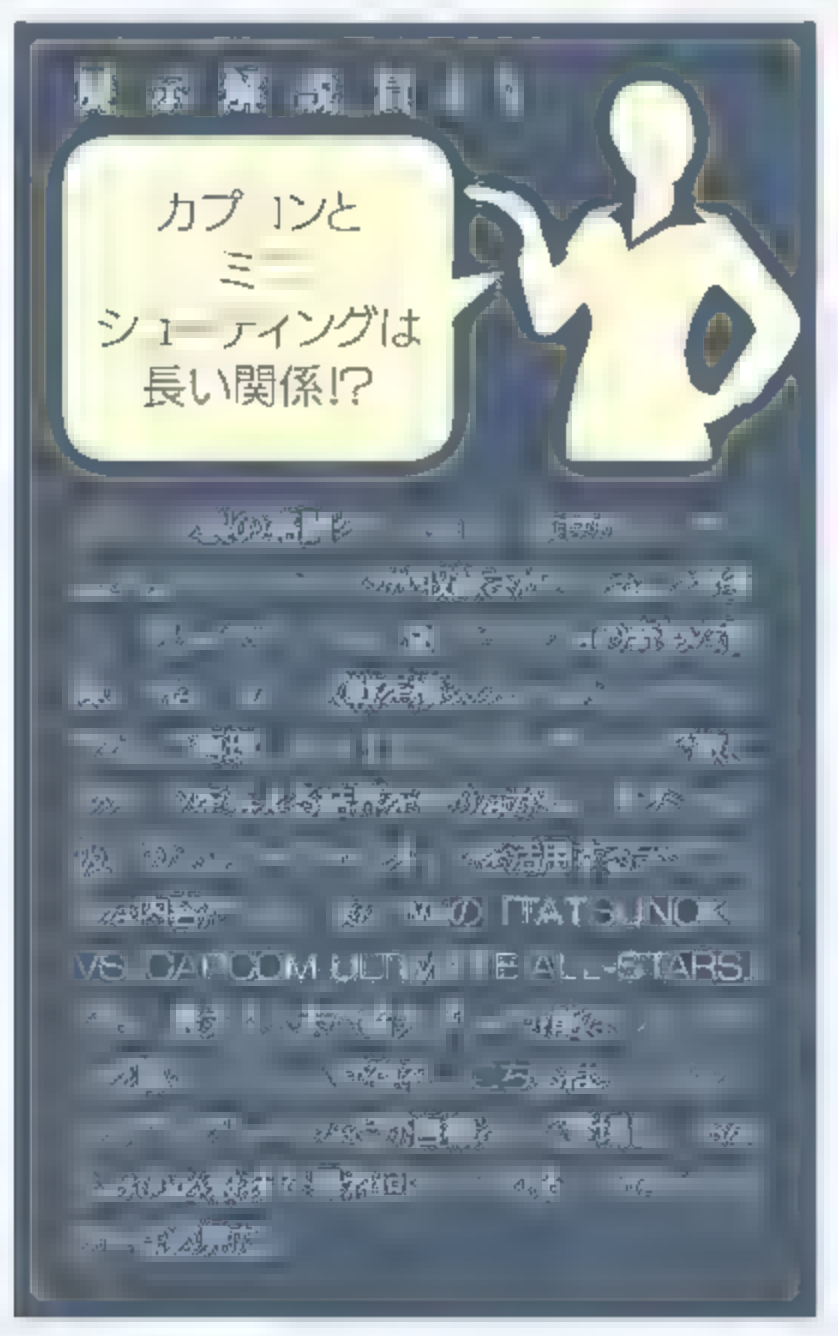
もう殴る必要なんてない遠距離から撃ちまくれ!?

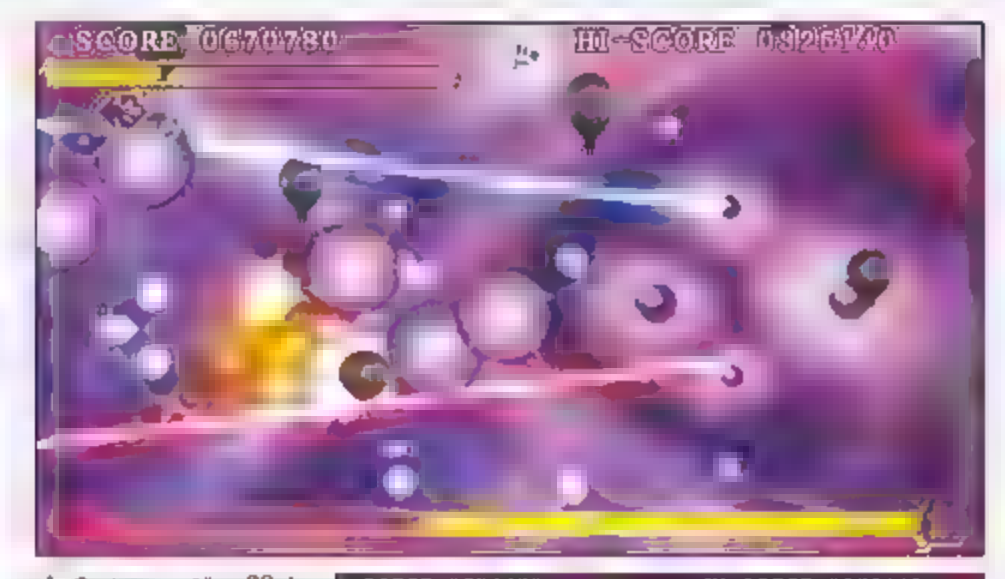
PCから始まり、家庭用ゲーム機への移植やアニメ化、コミック化など幅広い展開を見せたノベルゲームの金字塔『Fate/stay night』。それをもとに生み出された対戦格闘ゲーム『Fate/unlimited codes』(以下『UC』)は、アーケードから家庭用へ移植されるにあたり、多くの新要素が追加された。中でも決められた課題をこなしていく「ミッションモード」の力の入れようは半端ではない。特殊条件でのバトルや連続技を成功させる格闘ゲームならではのミッションは当たり前で、さらには使用可能キャラクター17人中16人にそれぞれ専用のミニゲームが用意されているという大盤振る舞いだ。

そんな『UC』のバラエティ豊かなミニゲーム群の中で、特に注目したいものがある。使用可能キャラクターのひとり、キャスターのミニゲームである横スクロールシューティングの『きゃしゅたー』だ。メインショット+サブショットを1ボタンで無尽蔵に発射するキャスターを操り、ステージの最後に待つボス役のギルガメッシュを倒せばクリアとなる。『UC』本編でも遠距離戦を得意としたキャスターらしい内容と言え、次から次へと現れるザコをバリバリと破壊するプレイは、非常に爽快感が高い。

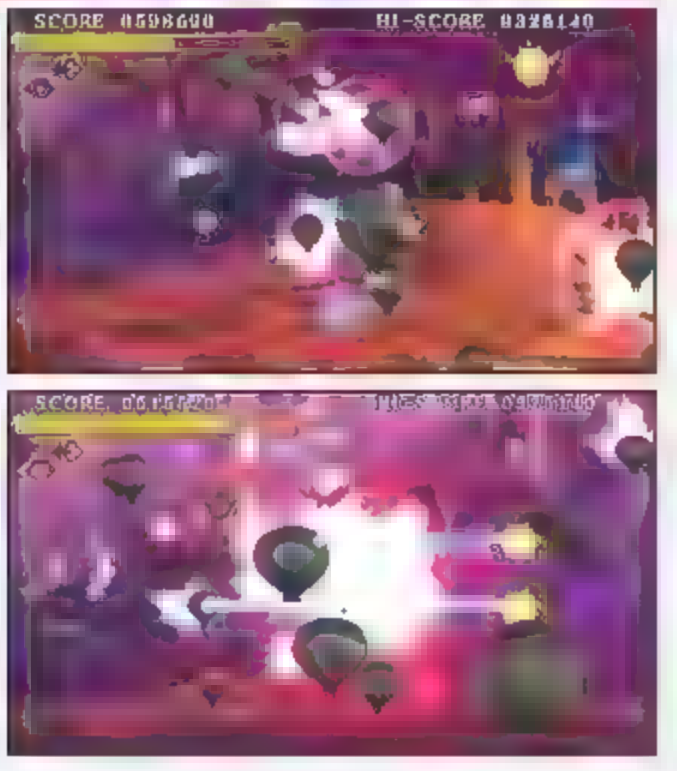
気軽にシューティングゲームならではの破壊の快感が味わえる、対戦格闘ゲームのおまけとしては十分すぎるクオリティと言えるだろう。だが『きゃしゅたー』の秘めたるポテンシャルはそれだけにとどまらない。遊び込むほどに、その深みを見せ始めてくれるのだ。

[illegible]女とシューティング[illegible]親和性の高さは、「Vol.3」の特[illegible]を読んだ方ならご存知のとおり。『きゃしゅた[illegible]』もまた、遊び込める1作だ





全2ステージと聞くと短く感じるかもしれないが、道中は長めなので物足りなさは感じないはず。迫り来る大量のアンリマユは、緊張感と破壊の快感を存分に与えてくれる



手軽さの奥に秘めたスコアアタックの奥深さ

まずはステージ。初めてのプレイではギルガメッシュを倒せば終了、つまり1ステージだけのゲームかと思わされるのだが、さにあらず。2回目以降のプレイではもう1ステージが追加され、全2面構成のゲームへと変化する。新たに出現するステージ2は、シリーズで重要な役割を果たす〝この世全ての悪〟ことアンリマユと対峙する、ファンですら予測もできない内容だ。なお、道中に立ちふさがるアンリマユは風船のような姿をしており、大きなものは撃つと小型に分裂。シューターならその様子に『グラディウス』シリーズの泡ステージを思い起こさずにはいられないだろう。

得点システムも、こだわりを感じさせるものになっている。本作で高得点の鍵となるのは、敵を5体倒すごとに出現する「聖杯アイテム」。これは取り続けると100点、200点とポイントが倍々で増えていき、最大で1個6400点のボーナスにまで伸びていく。ただし1個でも画面外に「聖杯アイテム」を逃がすと、獲得スコアはまた100点に逆戻り。大きなスコアのロスとなってしまう。『UC』の開発をエイティングが担当しているからなのか、どこか『パトルガレッガ』などの勲章アイテムを連想させるシステムだ。

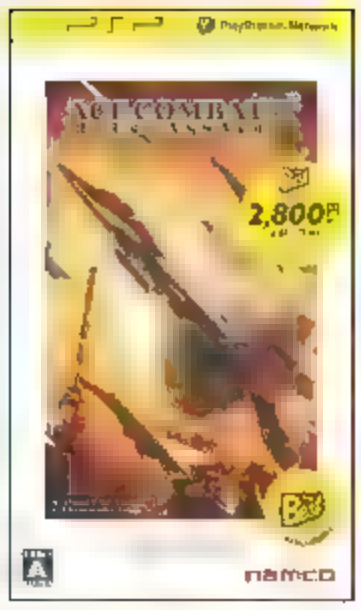
ここで問題となるのが、本作では出現する敵の数がかなり多いこと。油断しているとすぐに「聖杯アイテム」が画面いっぱいにあふれ、取り損ねが出てしまう。いかに撃ち漏らさず、かつ「聖杯アイテム」が回収しやすい位置で敵を撃破するか……。必然、敵の出現パターンを覚えて稼ぎ方を模索することになるのだ。ハイスコアで何か新要素が解放されるなどのギミックこそないが、熱くなれることは間違いない。ちなみに1面のボス戦でザコが吐き出す小さな敵の集団、2面道中とボス戦で大量に出現するアンリマユは、重要な稼ぎのポイントとなる。

短いゲームの中で、爽快感もスコアアタックの要素もしっかりと兼ね備えた『きゃしゅたー』。特にPSP版は手軽に持ち歩けることもあって、ちょっとした時間に遊ぶには最適だ。格闘ゲームで元ネタはノベルゲームという、人を選ぶ外見を持つ『UC』が秘めたシューターの魂。ぜひとも受け取ってみてほしい。

フライトシューティング SCRAMBLE

PS2から舞台を移し、PSPとしては2作目の『エースコンバットX2・ジョイントアサルト』。エースたちもPSPの空に慣れた頃だろうか。

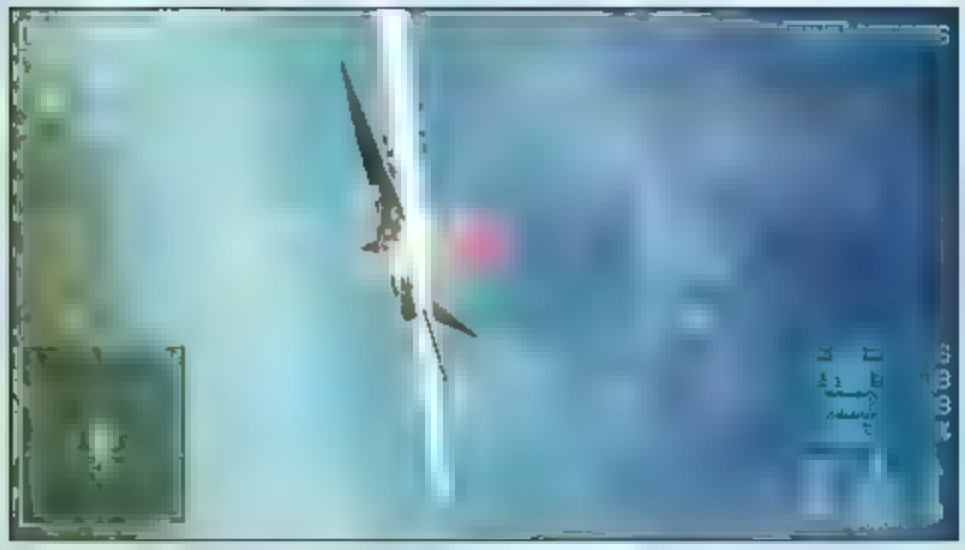
Text＝糸井賢一（フリーライター）



PSP

エースコンバットX2 ジョイントアサルト PSP the Best

■プレイステーション・ポータブル　■バンダイナムコゲームス
■通常版　2010年8月26日／PSP the Best版　2011年9月8日
■UMD版　2800円（税込）／ダウンロード版　2500円（税込）
■CERO A（全年齢対象）



PSPは『ACE』の戦場になりえたのか!?

飼い慣らされた犬は、手綱を引きちぎって狼になれるか？

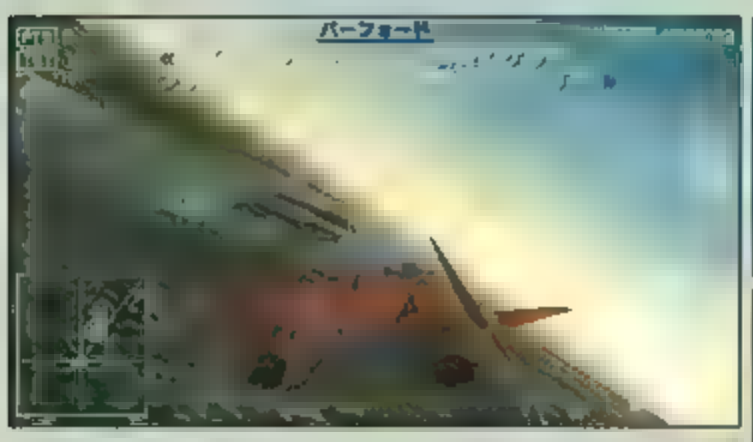
コンシューマ向け3Dフライトシューティングとして、すっかりおなじみとなった『エースコンバット』シリーズ。PS3とXbox 360で最新作『エースコンバット アサルト・ホライゾン』が発売されたばかりだが、今回は新ハードPSVitaでも遊べる、配信中のPSP版『エースコンバットX2・ジョイントアサルト』を取り上げてみたい。

シリーズ初、東京をはじめ、現実の世界が舞台となった本作。主人公は元軍人で、民間軍事会社に所属したばかりの腕利きのパイロットだ。物語の背景にあるのはシリーズ定番の国家間の争いではなく、金融や保険を扱った民間企業の暗躍という生々しいもの。世界中が成金企業に翻弄され、主人公もまた企業に利用されていたが、世界を守るために抗い、戦いを挑む……といった内容だ。

この「成金企業をもうけさせるため」という背景に気づくと、プレイヤーのフラストレーションはうなぎ上りとなるが（意図してフラストレーションをためる場面も用意されている）、そこはちゃんと解消の場が用

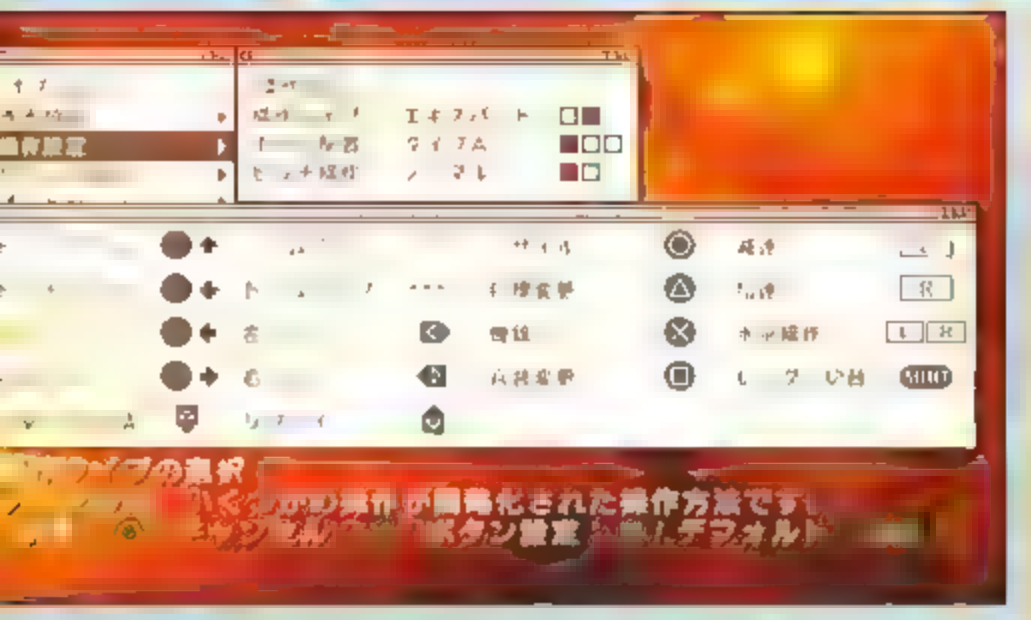
一押し機体はコレ！

F-22があれば何でもできるが、個人的には架空機のYR-99を薦めたい。二周目以降でないと入手できないが、高い安定性と機動力を持ち、性能に対して超安価。機銃による戦闘が楽しくなる、まさにシューティングゲーマー向けの機体だ！



「貫通レーザーが好き」というあなたにはADF-01がお薦め。超高価なうえ、レーザーは扱いが難しいが、無数の敵を一瞬で撃墜したときの快感ったらもう！

©2010 NBG! ©GeoEye ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION　All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.



エキスパート操作では、アナログパッドにピッチ、方向キーにヨーが割り当てられる。もちろん変更も可能だ

慈されているので、腹立たしさでゲームを投げず、最後までプレイしよう。

失った振動を補うのはオペレーターたちの音声

小さなPSPの画面で、シリーズ旧作と同様の情報は得られるのだろうか？　PSP版未体験のシリーズファンが心配するのは、この点だろう。結論から言えば、液晶画面での空戦描写は驚くほど綺麗で見やすく、問題なく家庭用モニターと同じだけの情報を得ることができる。

その一方で気を付けなければならないのは、旧作ではコントローラの振動で被弾を教えてくれたが、PSPにはこの機能が無いこと。この違いにより筆者も被弾に気付かず、撃墜されてから「あれ、被弾していた？」と思うことが何度かあった。旧作よりオペレーターが音声で被弾を教えてくれたが、PSPでは彼らの重要度がずっと増している。オペレーターを4人の中から選べるようになったのは、サービスの他に「聞きやすい声を選んでくれ」という意味合いもあったのだろう。オペレーターの声が聞き取りにくい場合、ヘッドフォンなどを使って対処しよう。

あの〝鉄の翼を持った傭兵〟ごっこは可能か!?

混成部隊のライジェル隊のほうがより雰囲気が近いのが悔しい

空戦もので某外人部隊作品ごっこをやってみたくなるのは当然のこと。本作であの主人公になりきることは可能だろうか？　本作の敵は戦争を食い物にする企業とあって、作品終盤の展開と重なるところも多い。またヘリの救出と護衛ミッションは作品でもあった事柄だ。

一番大切なのは愛機をX-29にすることだが、実はこれが一番厳しいかもしれない。

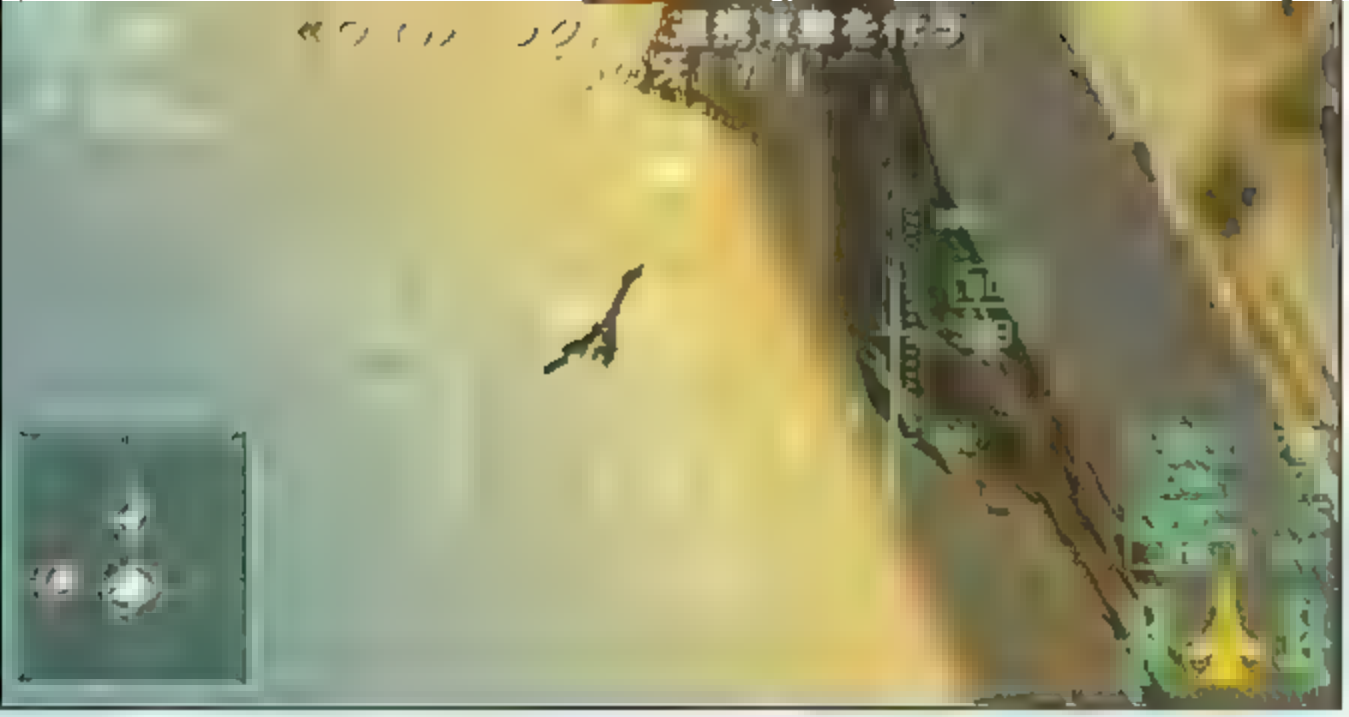
シリーズ初期では高性能だったX-29も、今では旧型機並みの性能。しかし使わねば！

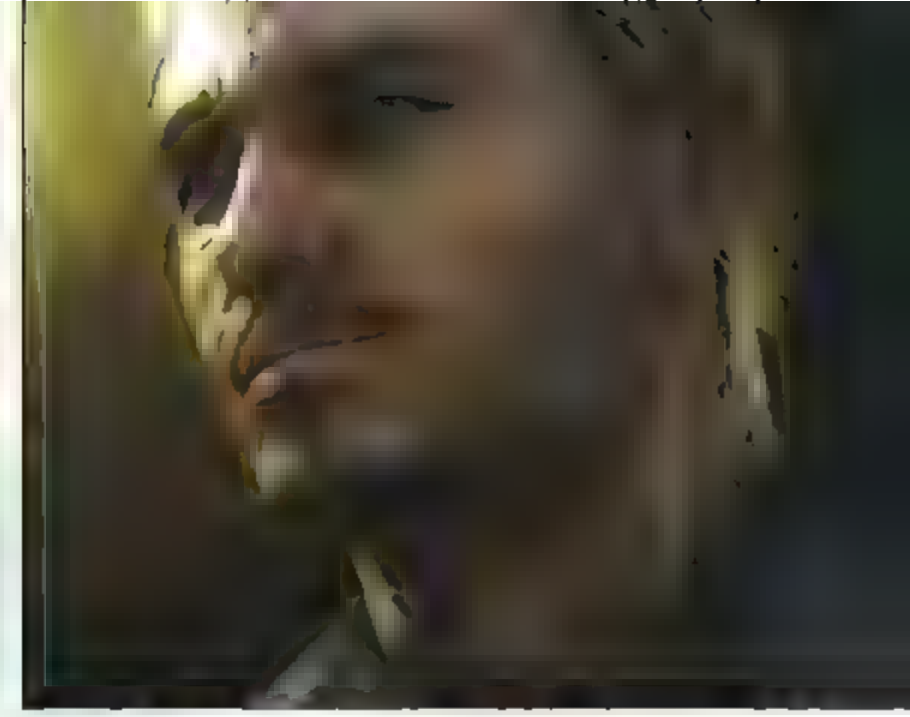
いらない子扱いは悲しすぎるんです……

主人公が最初に与えられる機体は、往年の名機F-4。だが仲間のライジェル隊は皆、F 15に乗っている。いやいや、F-4とF-15じゃ性能差が大きすぎる！　主人公はひょっとしていらない子扱い？　それともライジェル隊を守るための囮役？　なんてことを考えてしまう。

パフンスの問題だと思うけど、最初は同じF 15に乗せ、何らかの理由を付けてF-4に乗り換えさせるとか、そんな優しさが欲しかった。

F-15の中に一機だけF-4というのは、何よりも美しくない。イメージこそが大切なのに！





もうひとりの主人公、ミロシュ・スレイマニ

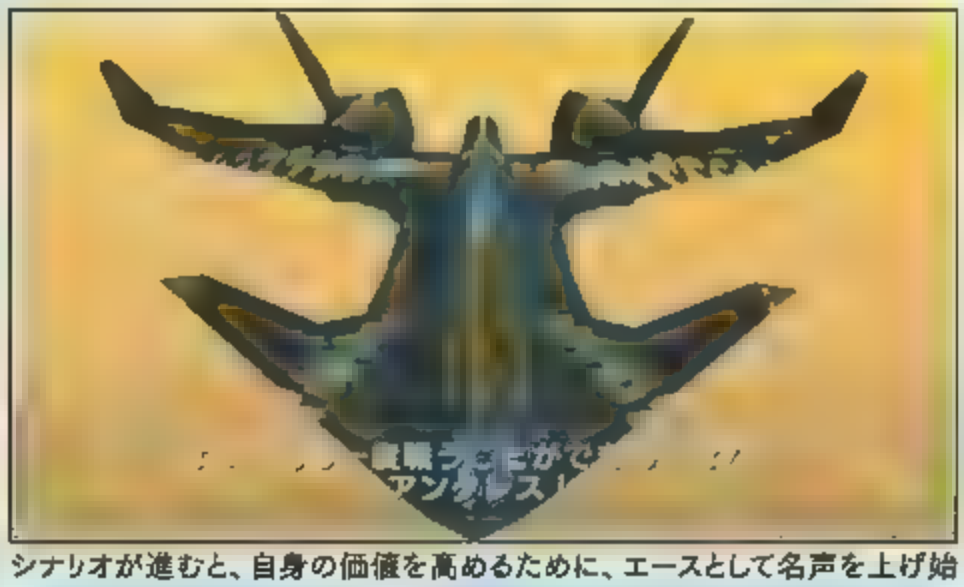
狂気が[illegible]に[illegible]を与え、耐久力を大幅に上昇させる！

「敵を倒すと、俺は金を手にできる。強い奴を倒すと、より高い額を手にできる。そうだろうアンタレス（主人公）？　お前が今乗るその機体も、そうやって得た代物だ」

金を稼ぐため、人の命の乗った敵機を撃墜するスレイマニ。彼のセリフにあるように、やっていることは主人公も一緒だ。いや、主人公というより、楽しみながら敵機を撃墜するプレイヤーに向けられたセリフか。

ライジェル（ヴィルコラク）隊とともに主人公の前に現れ、立ちはだかるが、初プレイ時はともかく、戦闘力の高い機体を入手できた二周目以降では、そう脅威にはならない。最終面を除いては！　最終面でのスレイマニは凶悪で、慣性を無視した機動はもとより、特に耐久力がバカみたく高い。ロボットアニメ風に解釈すると「専用機に乗った強化人間を相手にしている一般パイロット」のような絶望を味わせてくれる。

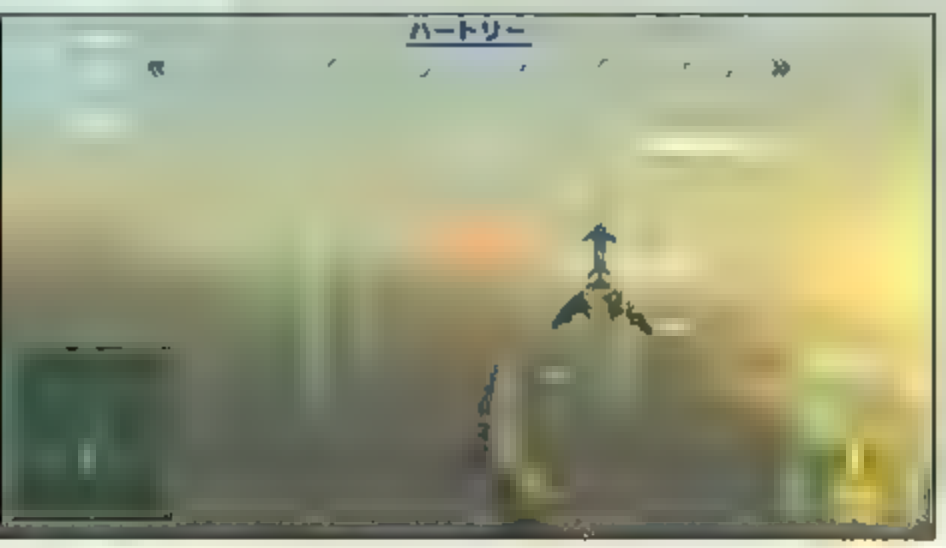
生い立ち、異常な言動、引き際のよさ、最後には卑怯なくらいに強くなる。シリーズを通して最も《敵役らしい敵役》。それがスレイマニだ。



シナリオが進むと、自身の価値を高めるために、エースとして名声を上げ始めた主人公を執拗に狙うようになる

どちらがより強いのか 答え合わせをしようじゃないか

次元の違う強さを発揮する最終面のスレイマニ。当初はミサイルが効かず機銃による接近戦を強いられるので、コクピットパーツ「スナイパーOS」を装着すれば、幾分か楽になるだろう。アクティブ防御を破ったらいよいよ本番だ。正面同士向き合ったら牽制の意味を込めて、特殊兵装を含わせてミサイルの全弾発射を行う。連射するのではなく、気持ち間隔を空けて撃つと、回避機動後のスレイマニに命中させることができる。疲れたらポーズをかけ、ひと息入れるくらいの余裕が欲しい。



アクティブ防御を破った後も、まだまだ耐久力は残っている

旅客機が苦手なアナタへ

旅客機で渓谷内を飛行するミッション15。実はノーマル操作を選べばあっさりとクリアできる。高度8百メートル以上を維持し、地上からの攻撃を避けよう。

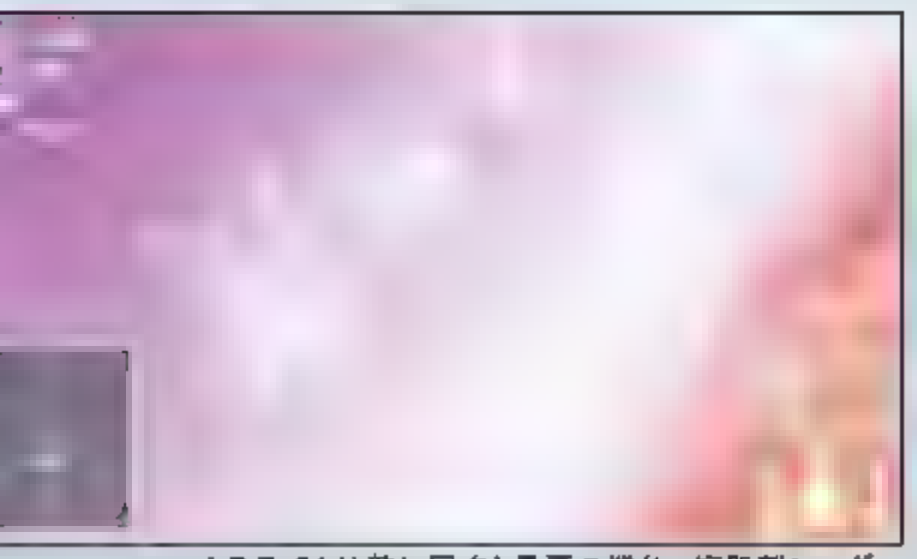
高度制限解除後は6千メートルまで急上昇。後はゴール目指して飛べばいい。最初から最後まで全速前進だ！

シューターの出番は終わりから始まる

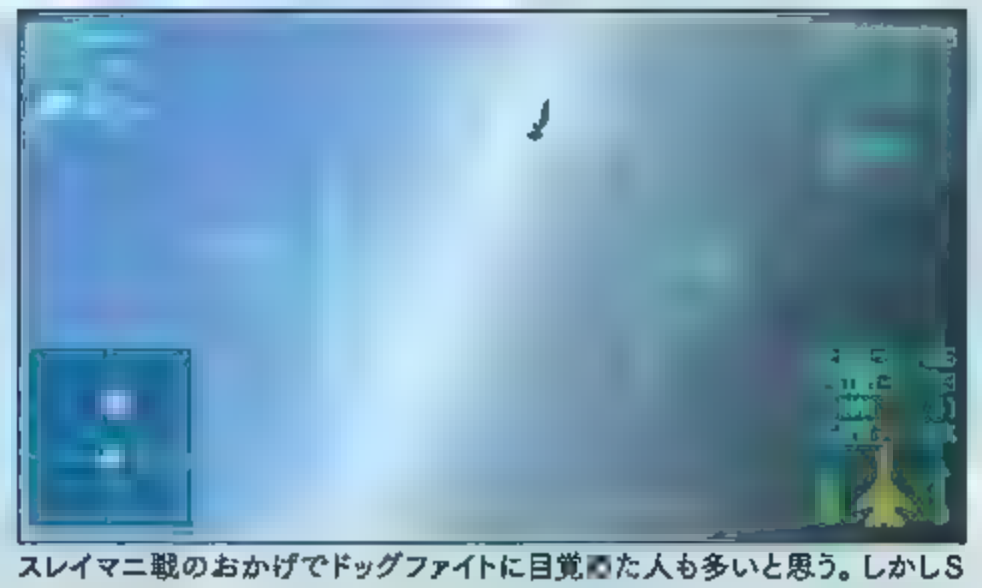
SP1は難易度ハードで、SP2は難易度エースで全シナリオをクリアすることにより出現するフリーミッションだ。腕自慢のシューティングゲーマーならば、ここから先が本番だ。存分に敵機を撃墜しよう！

SP1は次々と登場する架空機をすべて撃墜するのがクリア条件。射程の長い特殊兵装を用いれば、問題なく残り3機の所までたどり着ける。最後に登場する3機はスレイマニに匹敵する機動を見せる（耐久力は普通）。特に赤いADF-01のレーザーは厄介なことこの上ないので、真っ先に撃墜することが望ましい。四方から登場する青いADF-01を倒した後に登場するので、目印にしよう。

SP2は90、もしくは91機の敵機と、10機のシリーズ歴代主人公やライバル機を相手にするという百人切りがクリアの条件。強者を迎え撃つミッションなだけに射撃の腕、混戦時の敵の選び方、ミサイルからの逃げ方、兵装や機銃の節約などが要求され、難易度は極めて高い。下に攻略法を用意したので、これを参考に真のエースを目指してほしい！



ADF-01は敵に回すと最悪の機体。短距離レーダーの外から放たれるレーザーは脅威そのもの



スレイマニ戦のおかげでドッグファイトに目覚めた人も多いと思う。しかしSP2では機銃に頼ると弾切れを起こすので注意が必要だ

SP2戦 攻略法

特殊兵装と機銃の節約具合の結果が、最後に登場するタイフーンを倒せるかどうかにかかわってくる。SP2をクリアするのに一番必要な腕は、通常のミサイルで敵機を撃墜する腕だ。機銃は倒せなかったときの保険用と思っておこう。最後のタイフーンはスレイマニ戦で使ったミサイルの時間差発射が有効だが、特殊兵装による遠距離からの攻撃には弱いので、距離を取って仕切り直すのも手だ。

雑魚に特殊兵装を使うのはもったいないが、一度に9機も相手にするのは厳しい！ そこで最初に特殊兵装で2機ほどロックオンしたらすかさず発射し、少し敵機を減らした状態で戦いを挑もう

敵に囲まれたら全力で逃げつつ、集団の最後尾にいる敵機や、はぐれた敵機を探して標的とすべし。レーダーから目を離すと、アッという間に集中攻撃を受けてしまう。生き残りを第一に考えるんだ！

すべては『エレクトロスフィア』につながるのか？

現実が舞台の本作、架空の世界が舞台の前作以前。はたして世界はどこかでつながるのだろうか？ そのヒントはシリーズ3作目の『エースコンバット3 エレクトロスフィア』にあった。その作品中では「ゲーム内にて起こった出来事は、すべて電脳世界の中で繰り広げられた、平行する可能性だ」と説明されている。つまり『エレクトロスフィア』を除くこれまでのシリーズは「誰かが作り、管理する電脳世界の出来事」と考えることができるのだ。そして最終的には全作が『エレクトロスフィア』の世界につながる……とも考えられるのだが、いかがだろう？

※図版出典 「ナムコ公式ガイドブック エースコンバット3 エレクトロスフィア」（1999年 発行 株式会社ナムコ）

撃たずにいられない
ガンシューマニアの私設試射室
ガンシューティングレンジ

GUN SHOOTING RANGE

多人数プレイに特化した作品が伝えてくれた大事なこと

出てくるものをすべて撃って破壊する。それはシューティングゲームと呼ばれる作品すべてに共通する不文律と言える。特に、敵の攻撃を避ける方法が「撃ってきた弾を撃ち返す」「やられる前にやる」くらいしかなかった1990年代前半までのガンシューティングは、その傾向が色濃い。それを単純と見る向きもあるだろう。だが、だからこそ普段ゲームを遊ばない人も巻き込める、パーティーゲームのようなわかりやすさも確実にあった。『レーザーゴースト』は知名度こそやや低いが、数人で盛り上がって楽しむプレイスタイルの実現に徹したガンシューティングだ。そもそも筐体からして、固定式の銃が3丁設置された「このゲームは数人で楽しんでください」と全身で主張するかのような仕様。映画「ゴーストバスターズ」を思わせる、ホラーだけどどこかコミカルな雰囲気もまたキャッチーで、プレイヤー層を選ばない親しみやすさがあった。

本作でプレイヤーたちを待っているのは、大量に押し寄せるゴーストと、いきなり発射される敵弾の波状攻撃。武器のレーザーは弾切れがなく、またかなりの連射が効くという高性能ぶりなのにもかかわらず、常にこちらは物量に押されている状態だ。ひとりではとても敵をさばき切れない難易度の高さもまた、数人でのプレイのありがたみを感じさせた。共に遊ぶ仲間の攻撃に助けられ、また別の局面ではお礼とばかりに仲間に回復アイテムを譲る。自然と協力心が芽生え「全員でクリアしよう！」と盛り上がりにつながったものだ。

映画の看板から男女の顔が襲ってくる1面ボス、助けるはずの少女がゴーストへと変化する最終ボスなど、読めない展開の先に待っていたエンディング。それは簡素だったが、まるで全員で1本の映画を見終わったかのような達成感があった。

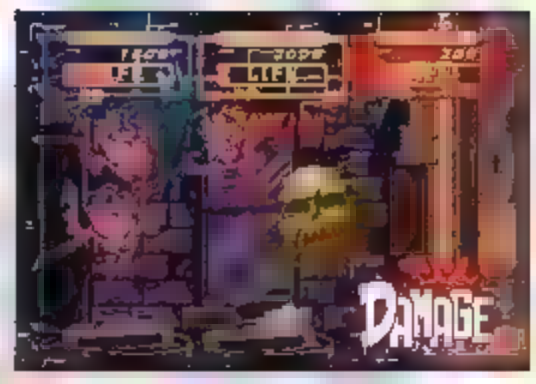
単純明快なガンシューティングはもはや失われた存在かもしれない。だが、一緒にプレイした仲間たちの顔とともに、記憶から失われないゲームというものはある。「ゲームはひとりでも楽しい。だけど仲間と遊べばもっと楽しい」。そんな当たり前だがついつい忘れがちなことを『レーザーゴースト』は気づかせてくれた。

今回の獲物：**レーザーゴースト**

AC

■アーケード ■セガ ■1990年

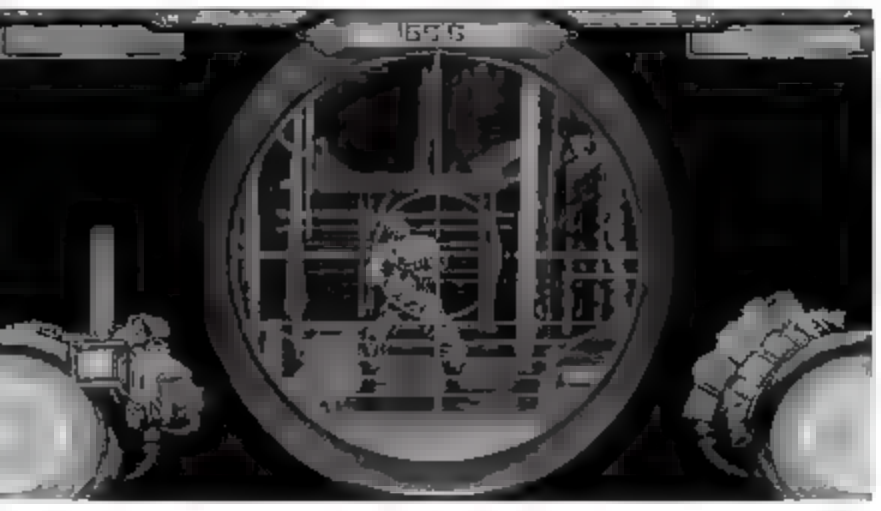
Text=冨島宏樹(フリーライター)



武器となるのはレーザーガン。弾切れはないので、出てくるものを片っ端から撃っていける。窓ガラスやゴミ箱など、出てくるオブジェの大半が破壊できる点も、爽快感に拍車をかける

スナイパー Army Sniper

■Android（1.5以上）　■Words Mobile
■2011年5月30日（バージョン1.2更新日）
■無料



集中力を高めてテロリストを撃つ 狙撃手の特殊な任務をストイックに堪能

実在した伝説の旗手は英雄としてあがめられ、さまざまな映画の題材になり、小説や漫画にも取り上げられることが多い狙撃手。特殊な技能を用いて、ほかの部隊と離れた孤独の中で、冷徹に相手を殺傷して職務を全うするストイックさ。それにあこがれて人は狙撃手を題材にして何かを表現したくなってしまうのかもしれない。

この『スナイパー Army Sniper』もそんな作品のひとつ。プレイヤーは軍のエリートスナイパーとなり、単身テロリストと対峙してそれを殲滅していく。各ステージに出現するテロリストをすべて倒すと次のステージへ。ひとつの任務が終了しても、その腕を見込まれて次の戦場へ赴く。そんな狙撃手の悲哀も感じさせてくれる。

通常時の戦場の遠景画面から、タップするとスコープをのぞき込む狙撃モードに移行し、スマートフォンを傾けて照準を合わせる。そして画面右下の発射ボタンをタッチすると狙撃。基本的にはこの動作を繰り返してテロリストを撃ち倒していくことになる。そして狙撃モードで画面左下のホールドボタンをタッチし続けると、集中力を高めることで照準を合わせるスピードが低下。このホールドの存在がこのゲームの特徴だ。

ホールドして集中力を高めていられるのは、集中力ゲージがたまった状態で5秒間のみ。もちろんこの間も敵は次々と攻撃してくる。そんな中でも職務遂行のために集中する狙撃手。BGMやSEが小さくなり、どこか耳鳴りのような音が聞こえてくる演出が、プレイヤーにも全神経を集中して狙撃をするように促し、狙撃手気分を満喫させてくれる。ステージ間に挿入される“次はどんな戦地でどんな任務に就くのか”という説明、当然ながら連射はできないライフル銃の性能と発射音、飛び出す薬莢などとともに、映画的な演出として狙撃手気分を堪能させてくれる。

基本的にテロリストを狙撃するだけの単調なゲームだが、ステージが多彩で敵の種類が豊富なため簡単に飽きることはない。当然ステージが変われば難易度が変わり、ステージが進めば進むほどテロリストの姿を見つけにくくなる。最初のステージは見晴らしのいい基地が舞台だが、市街地では敵が背景に紛れてしまい、さらに狙撃モードでも敵が小さく照準にとらえづらいステージも登場。追い込まれた状況で狙撃手として何ができるのかが問われていく。

ライフルはパワーアップしないため、狙撃技術の上昇はプレイヤーの熟練次第。狙撃する部位によってスコアが変わり、ステージクリア時の残りライフやタイムによってもスコアが変化。頭部を確実に狙撃するためホールドを使ってゆっくりと照準を定めるのか、それともホールドを使わずに素早くテロリストを倒していくのか。もちろんホールドを使わずに頭部を撃ち抜くことが最良だが、それをするには熟練のテクニックが必要とされる。そんなところも狙撃手の特殊な側面を再現。どこまでもストイックなゲームだ。

ちなみに表示言語は英語のみ。内容を知るためには英語力か翻訳手段が必要で、そこでもストイックさが問われることになる。

[スマートフォンの特徴を生かしたシューティング]

スマートフォンにシューティングは数多く出ていますが、その中にスマートフォンの特性を生かしたシューティングがどれだけあるかとなるとその実すごく少ない。

従来のゲーム機にはなくスマートフォンにあるもの「フリック」を生かしたスマートフォンならではの遊び方のできる『BOUNCE FIGHTER』を紹介しましょう。

[考え抜かれた操作性]

家庭用ゲーム機やアーケードは必ず座り、体が安定した状態で遊べますがiPhoneの場合、電車に揺られながら、時には立ちながらの状態で遊ぶこともあります。そのような安定しない状態で従来と同じ遊び方のシューティングを家庭用やアーケード同様に楽しめるかというとちょっと難しい。

本作は「光る球（自機）に指を当て敵に向かってフリックし球を敵に当て撃破する」ゲーム。「小さな画面内の球をフリックするのは電車に揺られながらでは難しい」と思われるかもしれませんが、本作は球の周りにひと回り大きなサークルが表示されており、サークル内をフリックすればOK。電車に揺られながらでも十分楽しめます。

[バウンドから生まれる爽快感]

球がバウンドすることで敵を一気に倒すことができ、非常に爽快感があります。またフリックする強さにより球の速度が変わり、スピーディな遊びが楽しめます。

最初は何も考えずフリックしているだけで敵が倒せますが、ステージが進むにつれ、狙いをしっかり定めないと地形が邪魔して倒せなかったりと、ただバウンドさせているだけではクリアできないようになっていて戦略が必要となります。単純なルールでありながら奥深い作りに仕上がっています。

[ハードに合った遊びがゲームの質を高める]

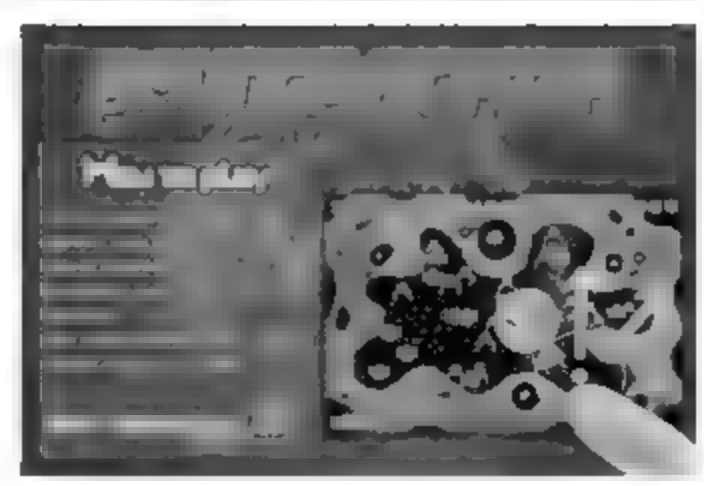
操作性がハードと合っていることに加えて、ひとつひとつのステージの広さが必要最小限であり、プレイ時間も一定時間内にクリアしなければならないため、ちょっとした空き時間でも楽しめる作りになっているのです。

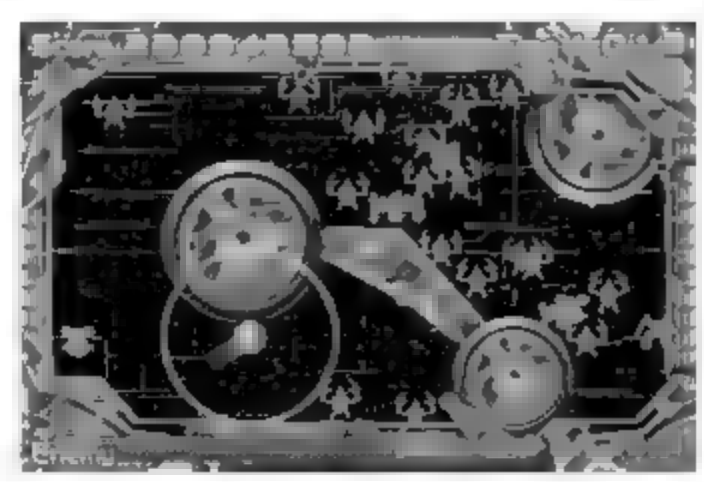
操作説明画面ひとつとっても説明文こそ英語ですが、説明画像を見ればどの国の人でも理解できるようになっています。

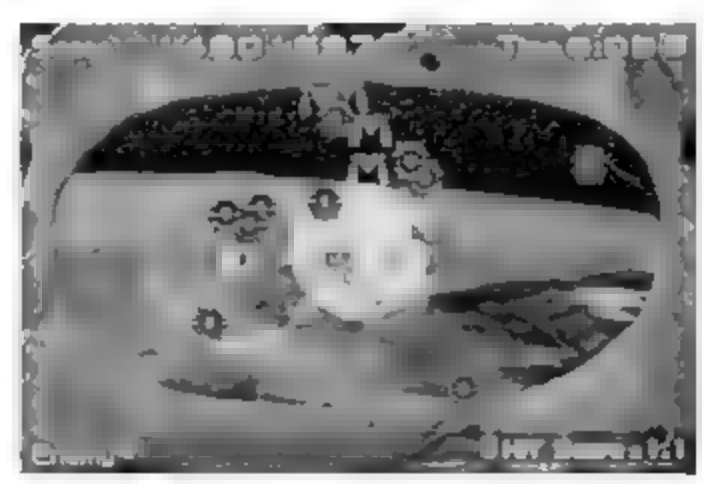
本作はあらゆる部分が「スマートフォンで遊ぶシューティング」を非常に意識して丁寧に作られており、スマートフォンというハードに非常合った良いゲーム。今までiPhoneでのシューティングを敬遠していた人にも一度プレイしてもらいたい作品です。

BOUNCE FIGHTER

■iPhone、iPod touchおよびiPad互換iOS 4.0以降
■SAZANAMI ■2009年12月17日
■170円（税込）※無料版有
©2009 sazanami







素晴らしきシューティングの世界観。

◎今回のテーマ◎

敵デザイン

～なぜ魚は空を飛ぶ？～

Text＝卯月鮎（フリーライター）

自機よりも目立つ存在！

シューティングゲームの世界観にとって、かなり大きなウエイトを占めるのが敵のモチーフ。敵機はゲームの思い出と直結している。野菜だったら『ツインビー』、ゲーム機だったら『セガガガ』のラスト。最近では『exception』のキューブも新鮮だった。そうした記憶に残る敵の真打ちはやはり『ダライアス』だろう。水棲生物、特に魚類のフォルムは親近感と神秘性、機能美を兼ね備えている。しかも魚が宇宙にいても不思議と違和感がない。

今回、編集部に借りた09年発売の『ダライアスバースト』の公式設定資料集にはこう書かれている。「彼ら（ベルサー）が使用する海洋生物型マシンの基礎は、サムラックとルティアに撃破されたシーマの戦闘母艦G・T・のデータから得たもの。兵器の外見として海洋生物に類似した機体が多いのは、シーマが海洋の群生魚などから進化したためと推測される」。

ちなみに、『ダライアスⅡ』も収録したCD「新大陸」のライナーノーツには、「どんな姿にも変えられる幽族は人族の生命の源である海のものに自らの姿とイメージを作り上げ……」と〝幽族〟説が推されている。まあ、神話が複数あるのはいつの世も同じだ。

魚が海にいるとは限らない!?

さて、先ほど、宇宙に魚がいても違和感がないと書いたが、それはなぜだろうか？　さかのぼること半世紀、脳科学者で動物学者のジョン・C・リリーがひとつの鍵を握っている。彼は、人間に匹敵する重い大脳を持ったイルカやクジラを「古代から生きてきた地球外の知的生物」と見なし、クジラ類と交渉することは、地球外生物との接触の準備ととらえた。この説を受けて、60年代のアメリカはクジラ類ブームに沸いた。SF作家は、相次いで作品に知的なイルカやクジラを登場させ、海洋SFは一時クジラ類に支配されたとか。ロバート・F・ヤングの名作短編「ジョナサンと宇宙クジラ」もこの時期。宇宙移民船をも呑み込むほど巨大なクジラが銀河を泳いでいた。

宇宙まではいかないが、実はもっと古くから空飛ぶ魚が中国には存在した。古典『荘子』の冒頭、「鯤」という魚は、幾千里になるかもわからない巨大な体で北の海を泳ぐばかりか、「鵬」という鳥と化して飛び立ったという。また、同じく中国の古典「山海経」には羽が生えた魚「鰩」についての記述がある。魚の体であって鳥の翼を持ち、味は甘酸っぱい。このほか「山海経」には、キメラ的な生物が多数紹介されている。自作派は、敵デザインの参考にするのもいいかもしれない。

最後は、魚の雨の話で終わろう。実際に魚が空から降ってくる現象は時代、地域を問わず数多く報告されている。近いところでは、2009年に石川県でおたまじゃくし（魚ではないが）が約100匹降ってきたというニュースが報じられた。古代ローマの奇書「食卓の賢人たち」にも、「何人かの人が方々で魚の雨を見ている、また、おたまじゃくしでもよく同じことが起こっている」と記されている。さらに、古代ローマの博物学者プリニウスは、奇妙な雨の事例としてミルク、血、肉、羊毛、鉄や煉瓦なども挙げている。おそらく、空で撃墜された敵の残骸が地上に降ってきたのだろう。おたまじゃくしは『オトッキー』のせいか？

写真は初代『ダライアス』の家庭用移植版『スーパーダライアス』。PCエンジンCD・ROM²で1990年に発売。現在はWiiバーチャルコンソールで配信中（800Wiポイント）

© TAITO CORP 1990-2008

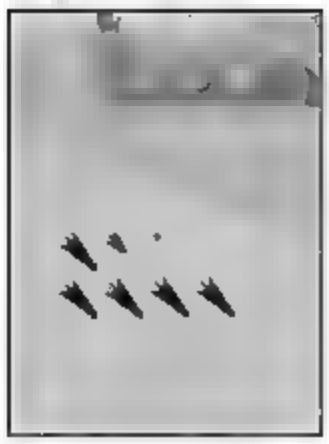
参考文献　ジョン・C・リリー　神谷敦郎、尾澤和幸共訳「イルカと話す日」NTT出版
中野定雄、中野里美、中野美代訳「プリニウスの博物誌」雄山閣

シューティング・トーキング

教養としての「隠し」

ハードウェアが固定画面からスクロールへと進化して「広さ」を手に入れると、その空白を埋める「隠し」要素が現れた。『ゼビウス』に端を発して多くのゲームに受け継がれた「隠し」はいかにしてシューティングを豊かにし、世界観を深めていったのか。シューターなら押さえておきたい基礎知識、教養としての「隠し」！

Text＝**多根清史**（フリーライター）



アーケード『ゼビウス』©NBGI

スクロール画面から生まれた「隠し」ゲームを越境するメーカーの顔に

シューティングの〝隠し〟は魔法のスパイスだ。ドットやポリゴンのひとつひとつに「何かあるかも」という無限の可能性をはらませる。しかし、「眼に見えるもの」が命のシューティングに「見えないもの」を仕込む矛盾。そんなコロンブスの卵を割ったのが『ゼビウス』ということに異論はないだろう。

固定画面から、背景の流れる画面へ。スクロール機能は、ゲームに「広さ」をもたらした。白紙の地図があれば、余すことなく埋めたくなるのが人の定め。大航海時代にはまだ見ぬ大陸を目指し、デジタルの大地に埋められた「ソル」や「スペシャルフラッグ」を探して無数のブラスターが大地に落とされた。それが「隠し」の始まりだろう。

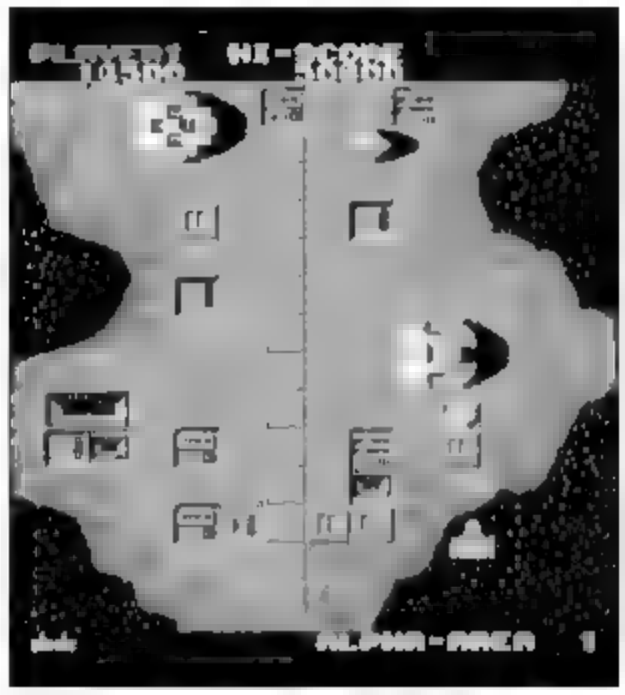
もうひとつ、同じナムコの『ギャプラス』で、新たな「隠し」が生まれていたのも見落としてはならない。ノーマルの二連射から三連射の機体（通称アブノシップ）に変身できることだ。これは『ギャラガ』の「デュアルファイター」の延長にあるが、変身の「条件」は隠されている。ソルが「探索」系なら、三連射は「パワーアップ」系。すでに「隠し」が多彩に花開く兆しを見せていたのだ。

スペシャルフラッグの出現がまさに〝フラグ〟の通称アブノシップは隠し機体の元祖だ

アーケード『ギャプラス』©NBGI

80年代半ばのシューティングのほとんどは、大ヒットした『ゼビウス』の影響下にあったと言っていい。中でもDNAを色濃く継ぎながら、最も存在感を発揮した一作が『スターフォース』だ。空中と地上の撃ち分けをなくしたのは退化のようで、マップをくまなく「探索」する点では進化と言える。『ゼビウス』をはるかに凌ぐ隠れキャラや、特定の倒し方で得られる隠しボーナスが盛り込まれている事実は、「隠し」に自覚的だった証しだろう。

量は時として質へと転化する。もはや「隠し」は「覚えていたら儲けもの」ではなく、「覚えること」が必須となった。ラリオス5万点をどうやって取るか、クレオパトラがどこに隠されている



空中と地上の高低差をなくして「隠し」を豊かにした『スターフォース』の発想はコロンブスの卵だ。それは「隠し」の知識が価値を持つ「ゲーム情報化時代」の幕開けでもあった

アーケード『スターフォース』©1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

『ゼビウス』…Wiiバーチャルコンソールアーケード配信中、Xbox LIVEアーケード配信中、PlayStation®Store「ナムコミュージアム.comm」取扱・配信中
『ギャプラス』…Wiiバーチャルコンソールアーケード配信中
『スターフォース』…Wiiバーチャルコンソールアーケード配信中

か。事実上の続編である『スターソルジャー』が、ホビー情報誌の色を強めていた『コロコロコミック』と急接近したのは偶然ではないはず。

また、隠れキャラをCー（企業イメージ）戦略に使おうとしたのが初期のカプコン。『バルガス』で敵としてデビューした「弥七」は『1942』や『1943』ほかでもたびたび出演していたが、それは無名だった会社のイメージを覚えてもらおうとする努力だったという。『隠し』は本編に組み込まれていないため、どのゲームにも出られる。文脈を背負わない「メーカーの顔」になれたのだ。

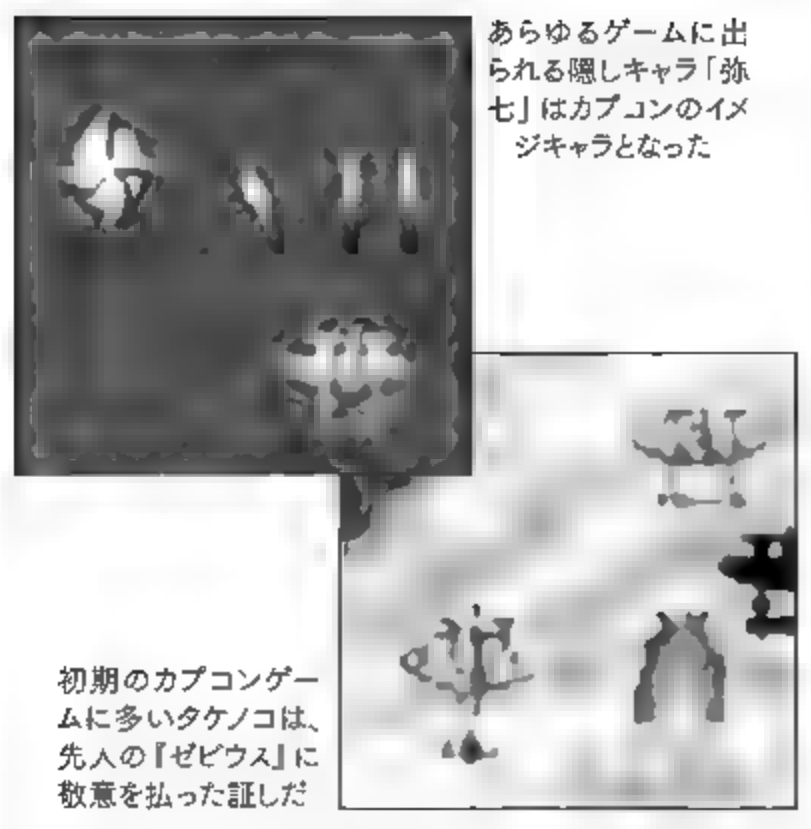
「隠し」は名作シリーズの歴史を背負う

「隠し」があまねく広まると、空気のように「ない」のと同じ。どのメーカーも横並びの80年代半ば、コナミから思わぬ大物が現れた。MSX版『グラディウス』の「エクストラステージ」だ。

当時、アーケードから家庭用への移植はどうしても表現力で見劣りがした。それを補って余りあったのがメガロム＝カートリッジの大容量化だ。キャラの動きが貧弱な代わりに、原作では遊べなかったステージが丸ごと隠されている。基本的に一回ごとが勝負のアーケードから、何百回もやり込む家庭用に移行する象徴でもあったのだろう。

少し時代は下って、『バトルガレッガ』は隠し機体を取りそろえ、表向きは『ギャプラス』以来の「隠しパワーアップ」系。が、その隠し機体は『魔法大作戦』、つまり同じライジング開発の前作からのゲストキャラだ。さらに『アームドポリスバトライダー』でも、『疾風魔法大作戦』などのキャラが使えた。「隠し」はシリーズの連続性や、ゲームメーカーの歴史を帯び始めたのである。

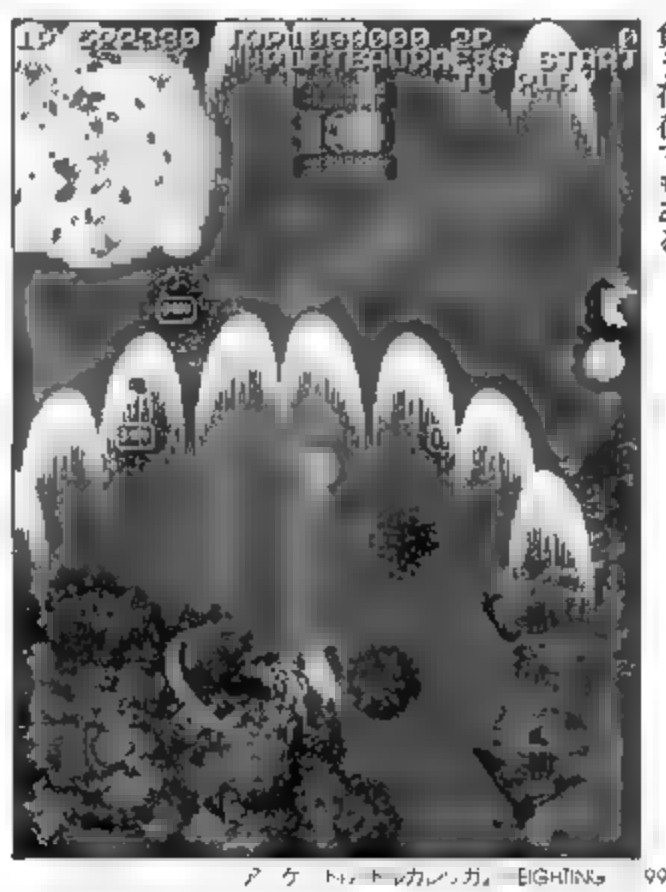
『R-TYPE FINAL』は、その名のとおり「隠し」のファイナルにとどめを刺したゲームだ。使える機体は攻略したステージなどの条件を満たせば系統的に増えていき、最終的には100を超える。そのうちの多くが、初代『R-TYPE』などシリーズ本編やエグい裏設定に由来していて、知るほどに深くハマれる。そして極めつきが、特定の機体でステージ3・0を抜けると突入できる隠しステージ3・5。かつての英雄は異次元に取り残され、バイドに取り込まれて暗黒の森の番犬になっていた……。前作『R-TYPE DELTA』での悲劇のラストにピリオドを打つ「隠し」は、長きにわたる名作シューティングシリーズの有終の美を飾るにふさわしい花道となったのだ。



あらゆるゲームに出られる隠しキャラ「弥七」はカプコンのイメージキャラとなった

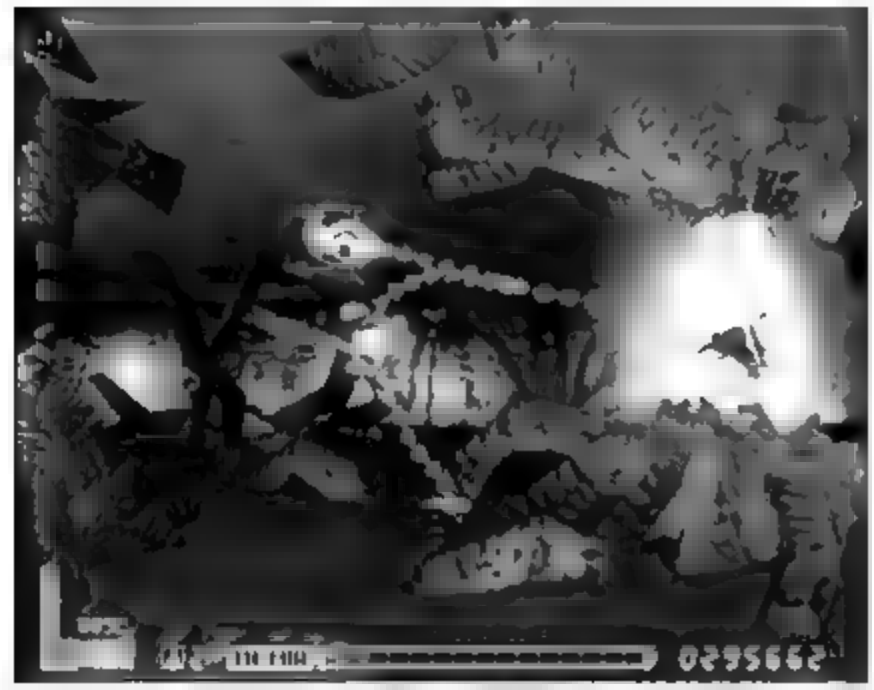
初期のカプコンゲームに多いタケノコは、先人の『ゼビウス』に敬意を払った証しだ

アーケード『1943』©CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.



『バトルガレッガ』や『アームドポリスバトライダー』にも隠しキャラとして参戦したミヤモトは、メーカーが積み上げてきた歴史を背負う存在でもある

アーケード『バトルガレッガ』©EIGHTING/RAIZING 1996 RAIZING



バイドの巣食う暗黒の森を守るのは、前作のラストで捕らわれたR-13ケルベロスだった。隠しステージが『DELTA』と『FINAL』の間にあった悲劇を物語るミッシング・リンクに！

PS2『R-TYPE FINAL』©1987 2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved

『1943』…PSP『カプコン クラシックス コレクション Best Price』収録・発売中

シューティング・トーキング

MEGADRIVE『ZERO WING』©ARENA

シューティングで学ぶ英会話教室

英語は地球に限らず宇宙の共通言語というのは、銀河をまたにかけるシューティングを見ても明らかな事実。多くの作品で採用されてる「戻し復活」は、英会話やヒアリングの基本である「繰り返し」にもピッタリだ。「All your base are belong to us」と文法がひとつも正しくない悲劇を再び招かないように、英単語の弾幕の中で学ぼう！ イングリッシュ。

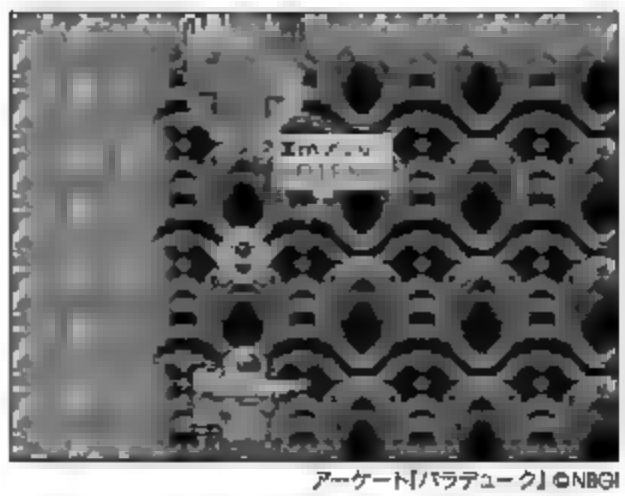
Text＝**多根清史**(フリーライター)

●初対面の人へのあいさつ

I'm your Friend!

和訳：私はあなたの友達です

『パラデューク』の味方キャラ・パケットが宇宙辺境警備隊の腕利き隊員「ファイター」へのあいさつとしてかけた言葉。平和を愛するパケット族ですが、「黄色い一つ目」のルックスは初対面では敵か味方かわかりません。そこで「ワタシ、トモダチ！」と緊張をほぐす判断はさすがです。でも、発音が流暢すぎると「わては怪物ランド！」と空耳されて波動ガンで撃たれるので注意しましょう。


アーケード『パラデューク』©NBGI

Warning! A Huge Battleship*(相手の名前)*is approaching Fast.

和訳：巨大な戦艦の（相手の名前）さんが急速に近づいてきます

戦艦の形をした相手と出会ったときに使うフレーズです。ボディがデカイと言っても敵だとは限りませんから、シーラカンスに似た人やタツノオトシゴみたいな背格好の人にどんどん使いましょう。ただし、長話になると、立方体の形をした永パ防止型おまわりさんに職質されるかもしれません。

アーケード『ダライアス』©TAITO CORPORATION 1986 ALL RIGHTS RESERVED.

●昔の知り合いと再会するとき

HE HAS MIXED EMOTIONS BECAUSE HIS LONG LOST FATHER WAS THE CHIEF OF THE ENEMY FORCES.

和訳：彼（オパオパ）は、行方不明の父が敵軍のリーダーだったので複雑な感情を抱きました

『ファンタジーゾーン』のエンディングより。父親が息子より10倍以上デカいことがスルーされていますが、そういう種族なんでしょうか。

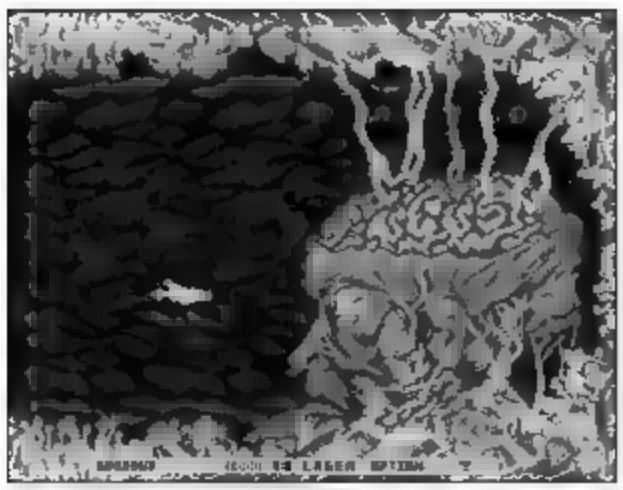
HARRIER WHO WAS ESP WARRIOR AND URIAH WERE APPROACHING THE "FANTASY ZONE" TO ELIMINATE THEIR FORMER FRIEND.

和訳：超能力戦士のハリヤーとユーライアは、かつての友人を抹殺するために「ファンタジーゾーン」に向かっていました

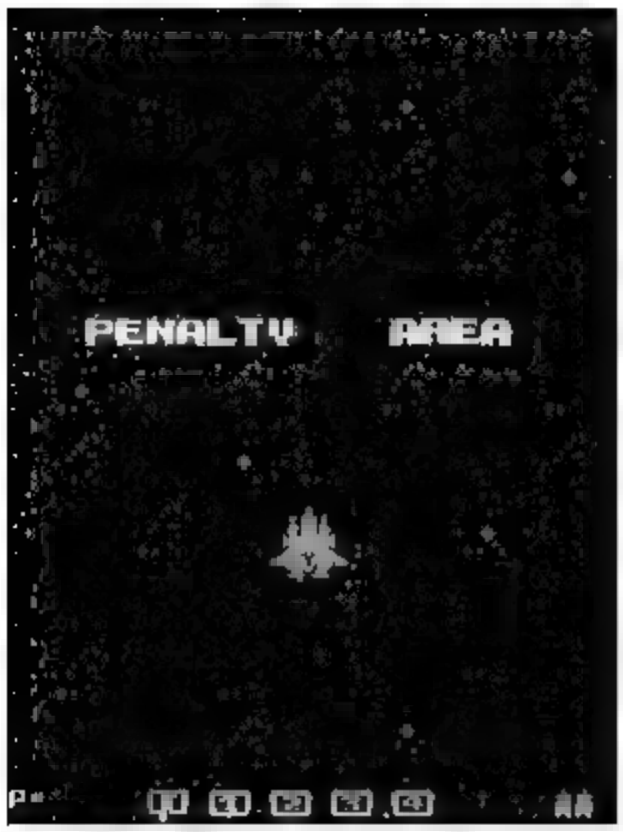
こちらはSYSTEM16アレンジ版『ファンタジーゾーンII』のバッドエンド。悪落ちしたオパオパを倒しに行くという、最悪の再会ですね……。

PS2『SEGA AGES 2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』©SEGA

『ファンタジーゾーン』…PS2『SEGA AGES 2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』収録・発売中
『パラデューク』…Wii バーチャルコンソール アーケード配信中、
Xbox 360『ナムコミュージアム バーチャルアーケード』収録・発売中



アーケード『グラディウスII GOFERの野望』 ©Konami Digital Entertainment



アーケード『イメージファイト』
©1988 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

アーケード『ボスコニアン』©NBGI

アーケード『ウルフファング』©1991 PAON CORPORATION

●中間管理職が来客を迎えるとき

You shall never return alive

和訳：生かしては帰しません

I am the strongest

和訳：私は最強です

I am just a small portion of the empire Bacterian.

和訳：私はバクテリアン帝国の小さな一部分にすぎません

攻撃力ゼロのゴーファーさんが、ビックバイパーさんをもてなした言葉です。わざわざ要塞の奥深くに来てくれた客人に、自分の強さをアピールして失望させないよう気配り。でも、ロクなおもてなしができなかったので「実はまだ上司がいまして」と言って帝国も相手のメンツも立てて和ませる。まさに社会人として理想のマナーですね。

●出来の悪い生徒に補習を受けさせるとき

Penalty Area

和訳：補習ステージ

『イメージファイト』のステージ5クリア時点で平均撃墜率が90%を割っている場合、（たぶん）教官が申し渡す言葉。ちなみに補習は「Supplementary lessons」であり、penaltyは「罰」という意味しかありません。殺る気満々ですね！

●ヤバいとき

SPY SHIP SIGHTED

和訳：スパイが見ている

CONDITION RED

和訳：キケンです

音声合成の先駆けである『ボスコニアン』から発せられたメッセージ。結構ノイズが乗っていて「Alert !」（敵ミサイルに注意）が「Arrive」（到着）だとか「ハワイ」だとか聞こえがち。

●ガチバトルをしたいとき

I can no be harmed

和訳：おれに傷ひとつ付けられないぜ！

I'll scrap you!

和訳：スクラップにしてやる！

You have no chance!

和訳：きさまにチャンスはない！

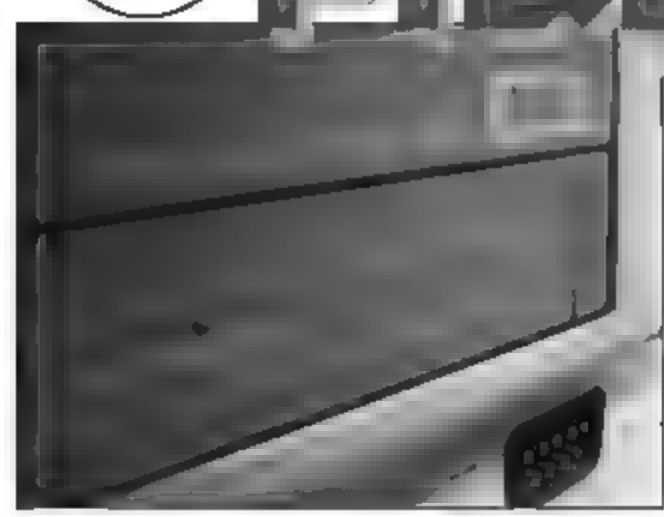
データイーストの『ウルフファング』にて、ライバルたちが叩きつける言葉です。英語になっても「わがまえに敵なし！」並みにアツいDECOゼリフ！

『グラディウスII GOFERの野望』 PSP『グラディウスPORTABLE コナミ ザ・ベスト』収録・発売中
『ボスコニアン』 Wii バーチャルコンソール アーケード配信中、Xbox 360『ナムコミュージアム バーチャルアーケード』収録・発売中
『ウルフファング』 PlayStation®Storeゲームアーカイブス "アーケードヒッツ ウルフファング" 配信中

FREE PLAY

フリープレイ

自由にプレイして
自由にレビューする
コラムコーナー



吉田建設

MSX

■MSX2+ ■MSXマガジン
■1989年6月 ■4500円

シューティング制作ソフト『吉田工務店』『吉田建設』『吉田コンツェルン』の吉田シリーズが問いかける。シューティングゲームとは何ぞ？ シューティングをシューティングたらしめるもの。それは一体何か。

Text＝鳥辺野 九（フリーライター）

シューターなら誰もが夢見る自分だけのシューティング。

やあ、みんなカレーは好きかい？ 僕は大好きだ。カレーは食材とアイディア次第でいくらでも広がりを見せる小宇宙なのだ。しかし、カレーをカレーたらしめる絶対条件がある。それはスパイスの存在だ。

さて、カレーと同じくらいシューティングゲームも好きなわけだが、シューティングをシューティングたらしめる絶対条件ってなんだろう。

精密射撃か、連射重視か。弾を撃って敵機を落とすこと？ 大空を自在に駆け巡り、流れるスクロールに身を任せて、方程式に導かれた弾幕をかいくぐること？

シューティングは何をもってシューティングとなるのか。僕はそれをシューティングコンストラクションゲームから学んだ。

MSX2+をご存知だろうか。MSXというハードが持つ概念の先見性、垣間見えた可能性について熱く語りたいところだが、それはまた別機会に。パソコンと家庭用ゲーム機の中間に位置するようなハードで発売された『吉田建設』が僕にシューティングを教えてくれた。

『吉田建設』は自機から敵機、ボス、背景に至るまでドットを打ち込んでデザインし、それぞれ動き方、耐久力、弾の発射頻度などのパラメータを作成するところからシューティンググゲーム作りを始める。

そして縦、横スクロールを選び、背景パターンを組み合わせ、背景の当たり判定やスクロールスピードを設定。ステージ構成を考えて敵機やアイテムを配置してステージ作成終了だ。お次はゲームバランス調整。デザインし、テストプレイし、そして微調整して。それをひたすら繰り返し、じっくりとコトコト煮込んでいけば完成だ。

さあ、カレーができた。せっかくの自信作だ。自分だけ楽しむのはもったいない。ぜひみんなにも食わせてやりたい。パイナップル、レーズン、マンゴー、リンゴ、そしてスパイスをたっぷりとぶち込んだフルーツカレーを召し上がれ。

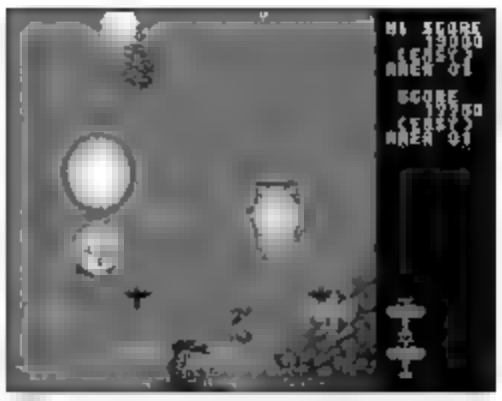
友人の感想は「オブラートに包む」という慣用句を見事に体現したものだった。そりゃそうだ。突出した個性は異端としてとらえられる。それが意図的なものならなおさらだ。

シューティングもそうだ。僕はテストプレイを重ねることにより、そのゲームに限ってだが、プレイが上達しすぎて「難しい＝手ごわい＝面白い」という変なロジックにはまってしまった。テストプレイを繰り返しては、もっと難しく、さらに手ごわくとデザインした。

ステージ1から敵機が堅く、やたらと弾をばらまき、理不尽な初見殺しが随所に見られ、当たり判定の大きな壁に囲まれたボス戦。あまりに身勝手な難易度で、何度プレイしても同じようなプレイしかできないゲーム。まさに手のひらの上で踊らされるような「操作させられている感」にあふれたゲームだった。

難易度を上げるには敵を堅くするだけでも、弾幕を厚くするだけでもダメだ。それでは単にストレスを蓄積させるプレイにしかならない。堅い敵。弱い敵。弾をばらまく敵。速い敵。逃げる敵。やばい敵。それらを連携的に、緻密な計算のもとに配置する。敵を撃破するために、弾幕を回避するために、あるいはハイスコアを狙うために、あらゆる局面ごとにプレイヤーに高度な戦略と繊細なテクニックを要求する。シューティングの難易度とはそういうものであり、それを突破する操作感こそがシューティングの醍醐味だ。

シューティングをシューティングたらしめるものは、正解などない複雑な道筋を自らの手で切り開き走破する「操作している感」だ。自分の進むべき道は自分自身で作る。それが面白いんじゃないか。



大旋風

■メガドライブ ■セガ
■1990年6月23日 ■6000円

MD

東亜プランを知らずに生きてきたゲーム好き新人ライターが、東亜プラン製シューティングとの遅すぎた出会いを語ります。

Text＝**レンチ・ロッカク**（フリーライター）

こんな名作があったとは

時間つぶしになんとなく入った喫茶店で恐ろしく味の深いコーヒーが出てきた――そんな驚きの出会いでした。メガドライブの『大旋風』です。もともとは発売元はタイトーで、開発元は「東亜プラン」のアーケードゲーム。メガドライブ版はセガから発売されています。

実は私、東亜プランのゲームは未体験でした。プレイしたところ、システムは一般的なシューティングゲーム。ですが、ゲームを初めてプレイしてゲームオーバーをした後、私は深く長いため息を漏らしてしまいました。演出の見事さに感銘を受けたからです。

スタート直後に自機と、ボンバー使用時に現れる味方の護衛機が出撃時専用のBGMに乗せて一斉に離陸する演出にまず衝撃。これは今のゲームにも言えることですが、スタートしたら、たいてい自機はいきなり操作可能になるものです。私が知る限り、自機の出撃するさまを描いているシューティングはほかにももちろんありますが、『大旋風』は護衛機と一緒に出撃することに、ドラマを感じたのです。

また、緻密に描き込まれて変化と隆起に富む地形は、それだけで「先を見たい」という気持ちをかき立ててくれます。

さらに、オープニング画面のまま待っていると流れるビジュアルシーンでは、ストーリーをおぼろげながら、しかし容易に想像することができました。何をするために自機は飛んでいるのか。どのような理由でそこを飛んでいるのか。どうやって出撃したのか。ともすれば放置されがち、場合によってはそれらの説明が全くないこともしばしばあるシューティングにおいて、それをソフトをさして電源を入れただけで伝えてくれる作りは、ゲームクリアへ挑もうとするプレイヤーの熱意を盛り上げてくれること必至です。

このクリア達成への熱意というのは、シューティングにおいて、最もシンプルで初歩的な、プレイするための原動力にほかなりません。「エンディングは見てあたり前、やり込んでスーパープレイをするのがステータス」という思考に偏っていた私は、頭をガーンと殴られ目が覚めたような感覚を覚えました。

また、ゲーム初心者でも操作を覚えやすく、遊びやすい内容であることにも、最近のシューティングよりも「遊びやすさ」を感じます。

渋いビートのBGMに乗りながら、自機である緑のレシプロ戦闘機を8方向2ボタンで操作。ショットはオプション設定で自動連射にすることも可能ですが、基本は素手での連射。1ミス時は再スタート地点まで戻されて復活。コンティニューは回数制限あり。敵弾は少なめですが、敵の出現タイミングやフォーメーションにより攻撃の熾烈さを演出し、パターンなどを覚えて攻略していくというもの。古き良き時代の空気を感じます。

そして、前述したドラマ性をかき立ててくれるのが、ちょっと風変わりなボンバー。画面後方から出撃時に飛び立った味方の援軍が現れて自機を囲み、自機の動きをトレースしてフォーメーションを保つよう動きながら、敵の攻撃から自機を守る盾の役割をしつつ一緒にショットを連射してくれるというものです。

この味方編隊、敵弾に当たると墜落してしまうのですが、落ちる途中に敵がいると、敵をも道連れにして散っていきます。しかも再度ボンバーのボタンを押すと、同じく敵に向かって特攻を仕掛けるかのごとく落ちていくではありませんか。

ついつい彼らを落とさないように回避した果てに自機自体が被弾してミスしてしまうなんていう本末転倒プレイをしてしまったのは私だけでしょうか？　本作をリアルタイムで遊んだ人たちも、同じ体験をされたのでしょうか？

この『大旋風』を、そして「東亜プラン」の作品を、リアルタイムでアーケード&家庭用で、一度でもプレイしたことがあれば、おそらく私のゲーム人生は大きく（良い意味で）変わっていたのでは……と悔やまれました。でも今からでも決して遅くないはず。これから早速、東亜プランのゲームを追いかけ始めようと思います。

ゲームの歴史から未来を考える

シューティング考現学

かつて隆盛を誇り、ビデオゲーム産業の礎を築いたと言っても過言ではないシューティングゲーム、しかしながら、現在はシューティングゲームは残念ながら、ゲームセンターの中心的ジャンルとは言えない状況にあります。どうすれば再びシューティングゲームが活況を取り戻せるだろうか？　その可能性を、さまざまな角度から考えてみましょう。

Text　市川幹人（マインドウェア）

Profile

1971年東京生まれ。1987年（高校2年生時）にM.N.M Software創立。1991年（20歳時）にM.N.M Softwareを法人化。1995年に社名をマインドウェアに変更。以降50本以上のゲームソフトのプロデュース、ディレクション、ゲームデザイン、プログラムを担当。シューティングゲームとしては日本初の視点切り替え機能を実装した『スターウォーズ アタックオンザデススタ　』（X68000）、『スタ　トレーダ　』（X68000）、現在も1万円以上で取引されることも珍しくない『スラップファイトMD』（メガドライブ）を手がけた。近年では『カタチのゲーム　まるぼうしかく』（Wiiウェア／任天堂）、『燃やすパズル　フレイムテイル』（DSiウェア／任天堂）の監督、ゲームデザイン、プログラムを担当。最新作『Chain Crusher』（Xbox LIVE インディーズゲーム）配信中。

第3回　弾幕の功罪

シューティングゲームのシェアは、ビデオゲームの初期からあったジャンルがビデオゲームのジャンルの増加によりシェアを失ったこと以上に大きく下落し、衰退という表現が適切なほどに落ち込んでいます。

多くのゲームが3Dになり、攻撃本能を満たし弾を撃つタイプのゲームとして90年代中頃から登場したFPS（First Person Shooting）が黎明期から存在するシューティングゲームの地位に取って代わり大幅にシェアを伸ばし、『バトルフィールド3』（EA）のように発売日で1000万本を超える本数を売り上げるゲームまで登場しています。

FPSは純粋なゲーム性のほかに高度な3D処理、ネットワーク対戦プレイ、リアルなグラフィック表現といった技術の進歩の恩恵を最大限に受け、登場から現代までの間ジャンルとしては、最も大きく成長しました。

2Dのシューティングゲームは、スポーツでは高度な才能を持つ人の能力として扱われる〝脳内で俯瞰した状況をイメージする〟ことが初めから与えられています。このことはコンピュータを使ったゲームとしての大きなメリットです。また、ハードウェアのパワーが現在と比べものにならないくらい貧弱だったビデオゲームの黎明期から培われた、現実の戦闘を極端にデフォルメして一見してルールが明快にわかる画面構成であることにより、誰にでもすぐに始められるゲームになっています。

少し前の出来事ですが、任天堂から2009年に発売された『New スーパーマリオブラザーズ Wii』は、据え置きゲームの『マリオ』シリーズとしては85年に発売した『スーパーマリオブラザーズ』以来の国内400万本超えを達成しました。96年に発売された『スーパーマリオ64』以降、据え置き型ハード用の『マリオ』において、実に13年ぶりの出来事でした。据え置き型ハード用の続編や定番といったゲームのほとんどが3Dのゲームになっていた中での、2Dのゲームの快挙でした。

定番ゲームとして圧倒的な地位を築き上げ、ハードメーカーが年末商戦に圧倒的な宣伝を投入して発売される『スーパーマリオ』シリーズと単純比較することはできませんが、もともとはシューティングゲームも定番のゲームだったのです。

ほとんどのゲームセンターに設置される普及度の作品が年に一本くらいは出たり、家庭用ゲームで国内30万本を超えるヒットが数本出るような状況に、シューティングゲームはなぜならなかったのだろうか？　と強く感じています。わかりやすく言えば、『スーパーマリオ』のように誰でも遊べて買いたくなるシューティングがないのはなぜだろうか？　ということです。

現在のシューティングゲームは、熱意あふれるファンと開発者によっ

て、かろうじて支えられているのが現状です。残念ながら、前述の『バトルフィールド3』や『スーパーマリオ』のように、世界的ヒットには至っていません。

かつてはヒット作に恵まれていたシューティングゲームが、どうして存続を危ぶまれるまで市場規模が縮小してしまったのか。シューティングゲームが本誌読者のような少数の熱烈なファン層だけでなく、かつてのようにカジュアル層も含めた多くのプレイヤーを獲得するためには、何が必要なのか。

ヒット作が生まれれば、いっそう内容が充実したシューティングも作れるようになり、今よりたくさんの新作が登場して遊べるようになるはずです。

そのための解決方法を見いだすために、シューティングゲームが抱えている問題点や、時代の流れに運悪く合わなかった面について、当コーナーでは考察していきます。

最新の10年近くの間、シューティングゲームの中で「弾幕系シューティング」のリリース割合は非常に多く、80年以降、シューティングゲームのジャンルでこれほどひとつのタイプのゲームに傾倒したことはありませんでした。

総論から各論に入るにあたり、かつてないほどにひとつのタイプに傾倒し直近の方向性を示した「弾幕系シューティング」というテーマの分析は避けて通れません。

今回は前号の最後で予告したとおり、「弾幕系シューティングの功罪」について記します。

市場規模の衰退について記すため、否定的な記述が増えやすいのですが、今回は、「弾幕系シューティング」が登場した背景、「弾幕系シューティング」登場の主に「功」と、そのヒットが影響を与えた「罪」を、それぞれ記したいと思います。

弾幕が出てきた背景

「弾幕系シューティングゲーム」として最初に呼ばれたのは97年に登場した『怒首領蜂』が最初と思われます。

この頃は、94年に東亜プランが倒産、縦スクロールシューティングには東亜プランが『飛翔鮫』『究極TIGER』で確立した「レバーとショットボタン、ボンバーボタン」の流れをくんだフォロワーと言える作品群ばかりで、ひと目見てはっきりとした違いが誰にも伝わるシューティングゲームが登場しなくなり久しい状況でした。

特に94年末はプレイステーション、セガサターン、96年にはニンテンドウ64が発売され、これまで家庭用ゲーム機ではごくごく一部のゲームでしか味わえなかった3Dのゲームがやってきました。また、グラフィック、サウンドが大幅に強化され、ソフトウェアの容量もカートリッジからCDに変わり、性能面でアーケードゲームの容量を家庭用ゲームの容量が上回るという状況が初めて訪れました。

パソコン用のゲームのマーケットにおいても、Windows95の登場を境にDOS/Vパソコンの自作、ショップブランドのパソコンの普及により、海外のDOS/Vのゲームが日本のユーザーの目にも多く留まるようになりました。海外の圧倒的な技術力、大規模な物量の前に日本の中小のメーカーによるパソコンゲームが大幅にシェアを落としました。

さらにはこの頃から本格的にアーケードゲームの基板が家庭用ゲーム機と互換性を持つことが珍しくなり、ゲーム業界が本格的に厚利少売のアーケードゲーム体質から本格的に薄利多売のビジネスに変わりました。ファミコンから続いていたカートリッジによるゲームの供給からCDにメディアが代わり、製造代金が大幅に安くなったことで大手のみならず、中小のソフトハウスと言える会社も家庭用ゲーム市場に参入したこともアーケードゲーム中心のマーケットが家庭用ゲーム機中心のマーケットに変わったと言えます。

このような時代背景だったこともあり、シューティングゲームのヒット作、特にアーケードゲームにおいては最初の1コインを入れてもらうことの重要性が極めて高いため、ひと目でこれまでのシューティングゲームとは違うことが伝わる何かが必要でした。最初の1コインはプレイヤーがゲームを遊ぶ前にコインを入れるか否かを決定するので、事前の評判、ほかのプレイヤーが遊んでいる状況またはデモ画面で何らかの「やってみよう!」という気持ちにさせる必要があります。

ビデオゲームの歴史において、アーケードゲームにおける最初の1コインを入れる動機、家庭用ゲーム機用ゲームソフトにおいては購入動機を高めるのに以下の方法が主として用いられてきました。

パソコンでは以前より体験版という、ゲームを購入する前に遊べてしまう仕組みがありましたが、家庭用ではこの数年の間に急速に広まりつつあります。ここでは、弾幕系シューティングが登場した頃までの、「ゲームを遊ぼうという気持ちにさせる」方法について記します。

①前作の続編であることのPR

これにより遊ぶ前の段階でプレイヤーに前作以上の面白さを期待させる。著名であり過去に多く売れたゲームであるほど有効な手段になりやすい。

アーケードゲームでは、80年代中盤からややこの流れがありました。いわゆる「音ゲー」と呼ばれる音楽ゲームや、格闘ゲームでは顕著にこの傾向がありました。

アーケードゲームは家庭用ゲームと比べ、じっくりと説明を読んでから始めるゲームよりもいきなり遊べることが要求されるケースが圧倒的に多いのですが、家庭用ゲームほどにはこの方法が用いられることは多くありませんでした。

②ゲームの規模、著名人の起用をPR

規模の場合、○○種類の自機から選択可能。全○○ステージ。○○メガなど、一次元的な数字でお買い得感を購入前のプレイヤーにPR可能。家庭用ゲーム機用ゲームソフトでRPG登場以降に非常に多様な形で使われる方法論です。

有名人であればゲームについて詳しくない人にPRすることができ、ゲームデザイナーやサウンド、グラフィックなどの担当した人の名前があれば購入前から好きな作風であることを期待、望んでいるクオリティの高さを期待することになり、購買欲をそそられる。この手法も家庭用ゲーム機用ゲームソフトに非常に多く使われる手法です。

③画面によるPR

家庭用、アーケードを問わず最も多く使われているPR方法です。

雑誌に掲載されるスクリーンショット一枚で面白さや凄さを訴えかけることができます。

まさに「百聞は一見にしかず」という諺のとおり、瞬時にプレイヤーを引きつけられるので最も手っ取り早く訴求力を引き上げる手段としてゲーム以外のジャンルでも「見た目」によるPRはたいへん重要視されています。

あらゆるジャンルのゲーム機ハードのスペックが発表されるときに多くの人が真っ先に見るのがこの「見た目」を担当しているグラフィック機能と言えます。

アーケードゲーム機は、ゲームセンターの年齢別の入店可能時間という、時刻による年齢制限はあるとはいえ、基本的に誰でも入場可能な場所で、置いてあるゲームは必ずお金を入れる前にデモ画面を見たり、遊んでいる人がいれば遊んでいる人のプレイを見ることができます。

加えてアーケードゲームは1ゲームあたりで料金が発生する料金体系が圧倒的大多数を占める関係上、回転率が非常に大切という2つの面から、「後からわかる面白さ」よりも「手っ取り早く伝わる面白そう！」が重要となります。

筆者が直接会い、話を聞いた中では、グラフィックに対するこだわりは当時のアーケードゲームのグラフィックデザイナーと家庭用ゲーム機や日本国内のパソコンゲームのデザイナーを比較した場合、アーケードゲームのグラフィックデザイナーが圧倒的にクオリティに対し高い目標を持っているようでした。

現在では家庭用ゲームも体験版やお店に試遊台が設置してあることもありますが、製品としてお店においてあるすべてのゲームをプレイ前にデモを見たり、ほかの人が遊ぶところを見ることはできないので、この面に関してはアーケードゲームにまだまだアドバンテージがあると言えます。

シューティングゲームにおいては上記手法、次世代機と呼ばれたグラフィック、サウンドともに劇的な進化を遂げた家庭用ゲーム機に、ひと目で違いが伝わる必要が特にありました。

当時、ゲームセンターを席巻していた対戦格闘ゲームは、さまざまなプレイヤーと対戦可能という、グラフィックやサウンドに全く依存しない、家庭では味わえない強力なメリットがありましたし、この頃アーケードゲームに登場した音楽ゲームは、日本の多くの家庭では許されない大音量のサウンドで楽しめるという、ゲームセンターを環境として生かす大型筐体による圧倒的なメリットが存在しました。

パズルゲームのたぐいは、もともとプレイヤーが劇的に進化したグラフィックを求めていないタイプのゲ

ームゆえ、強力な家庭用ゲーム機の登場によりゲームセンターで大きく地位を失うことはありませんでした。

この状況の中、シューティングゲームはひとりで遊ぶことが多く、2人同時プレイでも知人・友人と遊ぶのが普通で、ゲームセンターにあるメリットがあまり発揮されないジャンルであり、グラフィック面では家庭用に圧倒的な差をつけることが難しくなり、音楽ゲームのように大音量にしても、大多数の人にとってはゲームセンターで遊ぶメリットを感じることができないという、難しいジャンルとなってしまいました。

こういった状況の中、「弾幕系シューティング」としてのちに認識される『怒首領蜂』が登場しました。

ボス戦における圧倒的な数のゆっくりとした弾の存在。この画面はひと目見ただけでこれまでのシューティングゲームとの違いがはっきりと伝わりやすかったと言えます。

シューティングゲームファンにとって新しい刺激が大きく減っていた時期に、新しい刺激が登場したことは、シューティングゲームファンにとっても大歓迎のことで、成功を収めることを大きくサポートしたと言えます。

当時のシューティングゲームプレイヤーは、家庭用ゲームのRPGにありがちだったフラグ立て&経験値稼ぎに向かっていくゲームが好きなプレイヤーとは対照的に、やり応えのある、上手にならないと先に進めないゲームを好む傾向があったので、ボス戦の派手な弾幕は挑戦意欲をかき立てられるという面からも歓迎されたと言えましょう。

東亜プラン倒産～ケイブ設立

『怒首領蜂』を語る前に、まずは東亜プラン倒産の話をしなければなりません。

東亜プランが94年に倒産した後、同社の元スタッフは、さまざまなメーカーへ移り、またはメーカーを設立しました。

その中でも、東亜プランからの移籍後も積極的にシューティングをリリースしたメーカーが、次の3社です。

「匠コーポレーション」。東亜プランでの最大のヒット作となった『飛翔鮫』『究極TIGER』『TATSUJIN』をメインで作った弓削雅稔氏が移籍しました（後に退社）。

「ガゼル」（後に倒産）。『飛翔鮫』『究極TIGER』を手がけた上村建也氏が移籍しました（後にケイブに移籍し、ケイブも退社）。

「ケイブ」。東亜プラン初期メンバーの高野健一氏が代表取締役となり、東亜プラン末期入社の池田恒基氏などもケイブの所属となりました。

3社の中でもケイブが最もビジネス的に成功し、数多くのシューティングゲームをリリースし、熱烈なファンを集めたことはご存知のことでしょう。

『怒首領蜂』はシューティングの難易度の面でも変化をもたらしました。

『怒首領蜂』の登場までは、敵の弾の速度はどんどん速くなる傾向にありました。これに対してどこかで歯止めをかけなければ前号で記したとおり、すべてのシューティングゲームが身体能力依存、特に反射神経依存となってしまったことでしょう。

敵の弾数が膨大である代わりに、速度は遅い、そして当たり判定は極端に小さいというアプローチは、シューティングゲームというジャンルの中で、新ジャンルとして新しい刺激が増えるという意味で、これは素直に歓迎されるべきことでした。

問題はこのタイプのゲームのヒットにより、ほとんどのシューティングゲームが「弾幕系シューティング」になってしまったことです。

あらゆる娯楽が宿命的に抱えていることなのですが、新ジャンルに、続編的新作が次々に投入されることは、新しい刺激を求め続けるマニアックなファン層としては喜ばしい状況なのですが、娯楽に対して流行に左右されがちなカジュアル層の人は、同じ刺激ばかりだとほとんどの人が飽きてしまいます。

ゲーム以外の世界でも、ヒット作のフォロワーが登場するというのは珍しくないことです。しかし、あまりにも多くのシューティングゲームが「弾幕系シューティング」のフォロワーになってしまいました。これはゲームのほかのジャンルと比較しても大きく偏っていた現象と思います。

筆者はさまざまなゲームソフトの開発現場を見てきましたが、シンプルで根源的なレベルでメカニズムを考えずにフォロワーを開発している人が多い。

そのことについて、当時のゲームセンターの筐体の変化と、東亜プランの一連のヒット作の開発を行った上村建也氏と話したことがあります。その内容を、紹介したいと思います。

1994年	雷電DX	セイブ開発	縦スクロール
	疾風魔法大作戦	ライジング	縦スクロール
	ガンバード	彩京	縦スクロール
	レイフォース	タイトー	縦スクロール
	ネビュラスレイ	ナムコ	縦スクロール
1995年	バイパーフェイズ1	セイブ開発	縦スクロール
	ストライカーズ1945	彩京	縦スクロール
1996年	沙羅曼蛇2	コナミ	横スクロール
	ライデンファイターズ	セイブ開発	縦スクロール
	バトルガレッガ	ライジング	縦スクロール
	蒼穹紅蓮隊	ライジング	縦スクロール
	戦国ブレード	彩京	横スクロール
	19xx THE WAR AGAINST DESTINY	カプコン	縦スクロール
1997年	怒首領蜂	ケイブ	縦スクロール
	ライデンファイターズ2	セイブ開発	縦スクロール
	ストライカーズ1945II	彩京	縦スクロール
1998年	ライデンファイターズJET	セイブ開発	縦スクロール
	アームドポリス　バトライダー	ライジング	縦スクロール
	ガンバード2	彩京	縦スクロール
	スペースボンバー	彩京	固定画面
1999年	グラディウスIV	コナミ	横スクロール
	バトルバクレイド	エイティング	縦スクロール
	ストライカーズ1945 PLUS	彩京	縦スクロール
	ストライカーズ1999	彩京	縦スクロール

●東亜プランが倒産した1994年くらいか『首領蜂』登場後に発表された主な2Dシューティングゲーム

多くのシューティングゲームがショット＋ボンバーまたはショット＋ボンバー＋αというボタンの使われ方となっている。このことからも、東亜プランが『飛翔鮫』『究極TIGER』で築き上げたフォーマットのフォロワーが、いかに多かったか、そのフォーマットの影響力の大きさが垣間見られる。

弾幕系シューティングばかり増えた潜在的な理由

かつて東亜プランに在籍し、『飛翔鮫』や『究極TIGER』を開発し、後にガゼルを経てケイブの取締役開発本部長も務めた上村建也氏は「テーブル筐体がアップライト筐体になった時点で縦スクロールシューティングの面白さは半減した！」（※1）と言っていました。これはモニタの大きさとは別に、プレイヤーに要求する操作環境が、テーブル筐体からアップライト筐体に変化していったことによるものです。

上村建也氏が開発に携わった『飛翔鮫』がリリースされた頃、日本国内のゲームセンターの筐体は圧倒的大多数がテーブル筐体でした（※2）。テーブルの板面を地表とし、その上に自機や空中物が存在し、それをプレイヤーは斜め上から見下ろすという視点になります。

近年の3Dのレースゲームのプレイヤーの操作する車を後方斜め上から見た視点に近いイメージです。

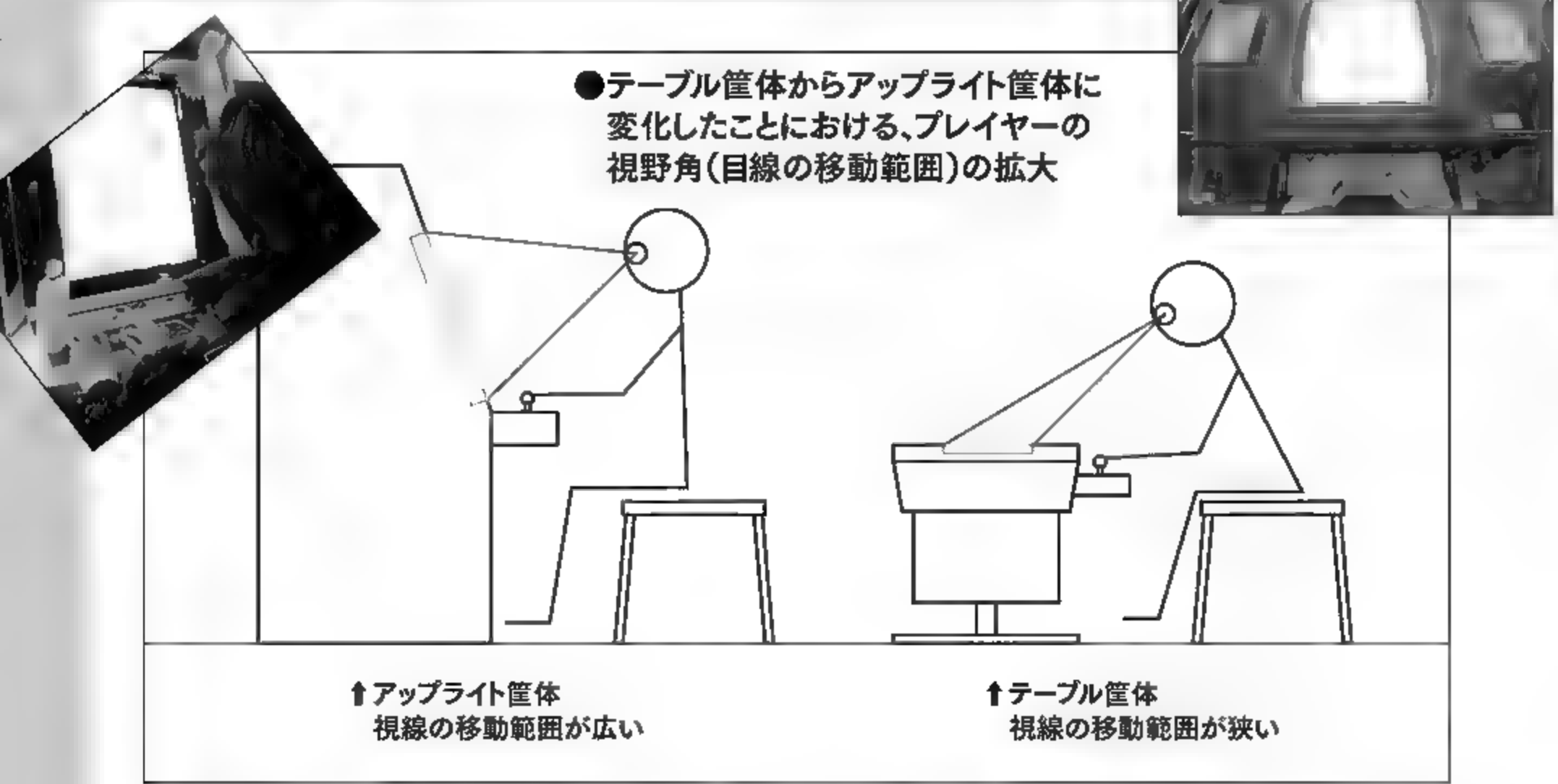
2Dの画面に2Dで表示されているのですが、特に説明をされなくてもプレイヤーは脳内で地表、地上物、空中物、自機の高さを脳内でイメージし、自然と臨場感を感じながら遊ぶことになります。

テーブル筐体の場合、画面上方（＝テーブル筐体に座っているプレイヤーから見て奥）からやってくる物体に対して人は自然と注意力が働きます。これは普段歩行しているときに遠くを自然と意識することに近い行動で本能のレベルで行われます。これが90年代に入り大幅に普及したアップライト筐体になると大幅に失われてしまいます。

人の目は横に2つ並んでいること、重力が常に下向きに働いている惑星に住んでいる都合上、上下よりも左右に対して可視範囲が広く、左右の変化よりも上下の変化に対して弱い。テーブル筐体であれば、平面のフィールドの奥から手前にやってくる敵という状況なので奥から手前という印象のほうが上下という印象よりかなり強くなるのですが、アップライト筐体になるとまさに「上から下」へ背景、敵、そして多くの敵弾は移動することになります。

また、黎明期から存在したテーブル筐体は、画面が小さいため結果的に目線を変えずに画面全体を見渡しやすい。アップライト筐体だと画面の上部を見るときは目線を上へ、画

※1「テーブル筐体がアップライト筐体になった時点で縦スクロールシューティングの面白さは半減した！」[illegible]
[illegible]
※2 日本国内のゲームセンターの筐体は圧倒的大多数がテーブル筐体でした[illegible]
[illegible]



図面はそれぞれ29インチモニタのアップライト筐体、14インチモニタのテーブル筐体です。

図面はブラストシティ筐体と当時一般的だったと思われるテーブル筐体（高さ600mm×奥行き560mm）にほぼ準拠した図面をCADで起こしたものです。

モニタの大きさによる面も大きいのですが、画面のすべてを見る場合にテーブル筐体に比べてアップライト筐体はかなり大きな視野角を必要とされていることが理解できると思います。

画面が大きくなることによる迫力、アップライト筐体登場当時は家では同様の大きな画面でプレイできる環境のある人が少なかったという、ゲームセンターならではの大きなメリットではあるが、結果的に弾幕シューティング以外の縦スクロールシューティングにとっては、必ずしもありがたい存在にはならなかった。

面の下部を見るときには目線を下へ、視線を移動せざるを得ません。

縦スクロールシューティングゲームの場合、ほとんどの場面で地上物も空中物も画面上部から登場するので、アップライト筐体で遊ぶときには目線を上下に大きく動かさなければならないという、テーブル筐体で遊ぶときにはなかった不利な状況を強いられることになりました。さらにはモニタの大きさまで変わってしまい、画面の大きさの変化、テーブルとアップライトというモニタの角度の違いが、シューティングゲームはほかのジャンルよりもプレイヤーに与える影響が大きく、この影響を解決するためには、ほかのジャンルよりもエポックメイキングなアイディアが必要不可欠でした。そのアイディアこそ、「弾幕系シューティング」だったのではないでしょうか。

弾幕シューティングは、筐体・モニタの問題・アーケードゲームとしての問題・速くなり続ける敵弾による難易度高騰によるプレイヤー離れに歯止めがかかるなど、多くのメリットがありました。

①敵弾が遅いので、大小両方のモニタで問題なく遊べるようにすることを考えずにできる。

②自機に対する当たり判定を、従来よりも極端に小さくしたことで、前方（画面上）への注意の重要度が以前より下がった。これによってアップライト筐体のデメリット（目線を上下に大きく動かさなければならない）が緩和される（ただしこの点については2000年頃より流れは変わってきました）。ゲームセンターに設置されている筐体が、完全にはアップライト筐体に移行しきってはいない時期だったので、テーブル筐体でもアップライト筐体でも両方で違和感なく遊べて、問題が発生しにくい。

③膨大に弾が出現することで、派手な楽しさが伝わりやすい。

しかも派手さはシューティングゲームにとってもアーケードゲームにとっても非常に重要である。

④客の回転率を引き上げるため、そしてマニアックなファンの期待に応えようと難易度を上昇させた結果、『達人王』や『ライデンファイターズ』のように敵弾が非常に早いシューティングゲームが登場したが、この敵弾の速さの流行に歯止めがかけられる。

前述メリット中①、②の、このたぐいの筐体にかかわることは、開発

者の多くが意識していないと思われます（※3）。分業化が進んだ近年よりも黎明期のほうが、開発担当者が直接ロケテストのデータ取りを行う機会が多くありました。商業規模が小さく、産業としても手探りな状態だった時代なので、そのゲームにかかわるあらゆる人が意見を出します。結果、ソフトウェアの中身以外、すなわち筐体のことにも話が及びやすかったのです。

もちろん現代の分業化、規模の巨大化も、メリットは多大にあります。分業化により開発チームはスペシャリスト集団となり、作品のレベルは上がり、規模が大きくなることでより充実したグラフィック、サウンドのゲームを楽しめるようになりました。これがなければゲーム産業自体がとっくに飽きられていたでしょう。

③に関しては前述のとおり、プレイステーションやセガサターンの登場、Windows95登場以降日本にも多く入ってきた海外産ゲームの派手さに対抗するうえでは、誰の目にもたいへんわかりやすいというメリットでした。

④に関しては、開発者が職人芸的なこだわりをもって作った、地味ではあるがプレイヤーをうならせる仕掛けに、理解を示しにくい経営者たちにも、企画に対しOKされやすいというメリットがあった。そして難易度の高騰に歯止めがかからず、シューティングゲームからのプレイヤー離れがすでに起きていたことに対する解決案となった。同時に、敵弾が大幅に増えたので「難易度が下がって簡単になってしまうことはなさそうだ」というゲームセンターのオペレータの回転率に対する心配を和らげた。そしてプレイヤーには、弾の速さによる一次元的な難易度の上昇が抑えられることと、圧倒的な敵弾に「クリアしてみせる」という「やり応え」を感じさせ、挑戦意欲をかき立てるメリットがあった。

これが、「弾幕系シューティング」登場の「功」の部分です。

ヒット作のフォロワーが登場しやすいという状況のほかに、この無意識にメリットとなっている①②、開発者のレベルであれば理解されやすい③④のメリットがあったことで、後にこの「弾幕シューティング」タイプのゲームが多く登場しました。

今回の最後に

今回、上村建也氏との会話が注釈に2度登場しました。氏は非常にシンプルで、ほかの開発者が話さなかったようなことを当然のように話し、実行していました。ゲーム業界黎明期から手探りで現在の縦スクロールシューティングを作り上げた人だからこそ気がついたことと言えます。黎明期には多くのチャンスがありますが、一方でテンプレートと呼べるものはほとんどなく、後世に残るフォーマットを残す人は、本質を非常によくとらえていると思います。

第1回（本誌2号）で記したことですが、この弾幕系シューティングが登場する少々前の頃、92～93年頃から「単にファンな人の延長線」にあたる人が多くゲーム開発に携わるようになりました。その結果、①②のようなことに理論的には気がつかない（自分では気づけず、会社でも教えてもらえない。そもそも教えられる人がいないのかもしれない）まま、最新作のゲームも常に相当量遊んでいる人が多いので、潜在的にシューティングゲームを作るときに、過去に成功している弾幕系になりやすい、という傾向に拍車をかけていると言えるでしょう。

シューティングゲームは「飛び道具を使って敵を撃ち落とすのが楽しい」という定番的なゲームゆえに、大胆に変えることの難しさが顕著に現れた場面です。

3Dになったシューティングゲームは2Dのシューティングゲームとは別ジャンルになりすぎ、両方好きなプレイヤーももちろんいるのですが、マーケットとしては別と言えるでしょう。多くのゲームジャンルは、ゲームが2Dから3Dになった時期に、3Dになった進化の恩恵を享受し、マーケットを拡大することに成功しました。これに対し、シューティングゲームはファン層の維持・拡大にその恩恵をほとんど受けられなかったことは、より新たに成功しているアイディア（＝弾幕）に依存しやすい状況でもあった、と私は分析しています。

この、多様な背景や理由から、「弾幕系シューティング」ばかりが作られてしまった、あるいは作らざるを得なかったことが、「弾幕系シューティング」登場の「罪」の部分です。

次回は、ゲーム内容以外の面から見たシェアの変遷について記す予定です。

※3 筐体にかかわることは、開発者の多くが意識していないと思われます。[illegible]

同人

同人シューティングの魅力を
伝え続ける専門コーナー!!

同人シューティングゲームサイド

SHOOTING GAMESIDE

2012 WINTER

2011年夏コミの新作シューティングを振り返る

RefRain～prism memories～
SATAZIUS

企画・Text・Interview＝
風のイオナ
(FLOOR25)

RebRank（Yoko、らいね）インタビュー

スタートは世界観の共有

ASTRO PORT（オーダン、サク）インタビュー

地形シューティングへの挑戦

NEO AQUARIUM、AoS2 コンポーザー

DEKUインタビュー

©Project Blank (P.N.B.) / RebRank

RefRain -prism memories-

Project Blank [P.N.B.]:SMD-02

3種類の攻撃方法を循環させてゲーム展開を有利に運ぶ新感覚戦略的シューティングゲーム、ここに完成！

Text＝鼠のイオナ(FLOOR25)

RefRain ～prism memories～
■Windows7/Vista/XP
■RebRank ■2011年8月発表
■1500円～1645円（税込）※ショップ委託価格
©Project Blank(P.N.B.) / RebRank

通常ショットと特殊攻撃の使い方から覚えよう

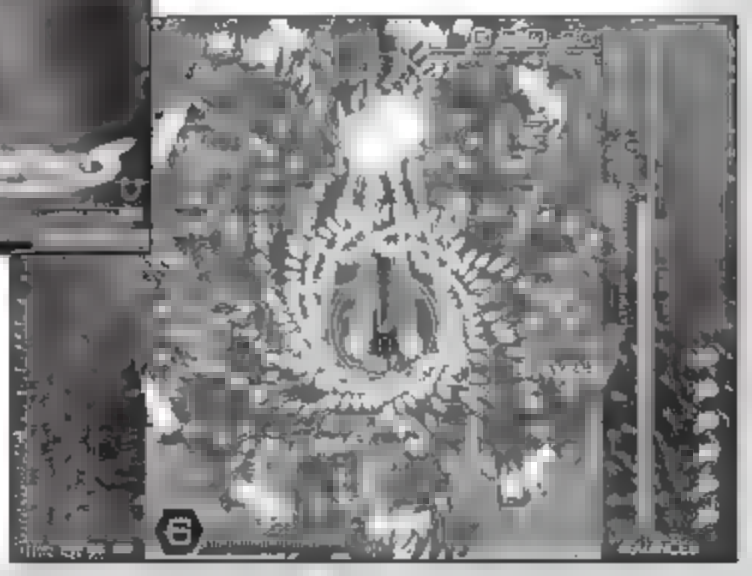
前作『五月雨』から6年、RebRankの待望の新作『RefRain』がついにVer.1.00になった。世界観は『五月雨』とつながりがあり、3人の主人公がコンピュータネットワークM.R.Sの中枢部を目指すストーリーとなっている。キャラは3人から選択できるが、ティとミューズはロックがかかっていて最初は選択できない。まずはミリアでゲームの基本的な操作やシステムを覚えていくといいだろう。

攻撃の基本は通常ショットだ。ロックオンボタンとの同時押しで、敵をロックオンして集中攻撃できる。特殊攻撃は2種類。ひとつ目はM.E.F.A2。威力が4段階で設定されており、ゲージレベルが4以上あれば、レベル4のM.E.F.A2が撃てる。発動方法はM.E.F.A2ボタンを連続押ししした回数で決まり、重ねて発動できる。敵の破壊や撃ち込みでゲージが溜まるので惜しまず使おう。特殊攻撃二つ目は敵弾を破壊可能オブジェに変えるコンセプトリアクター。M.E.F.A2ゲージを溜める目的に使ってもいいし、緊急回避にも使える。状況に合わせて使うといいだろう。

レベル3以上のM.E.F.A2を敵に当てるとノックバック（※）させることができる。ノックバック中は敵の攻撃が止まり、撃ち込み続けるとアイテムを放出するので、M.E.F.A2とコンセプトリアクターのゲージを溜めるチャンスだ。

本作はM.E.F.A2とコンセプトリアクターを循環させると有利にゲーム展開が運べるようデザインされている。通常ショット中心のシンプルなプレイに慣れたら次のステップとして循環システムをモノにしよう。

キャラごとにデスクトップが用意されており、そこから各モードへと入っていく



画面を覆いつくす弾幕が随所に見られるが、本作では弾幕を味方にしてゲーム展開を有利に運ぶことができる

※ノックバック　スタンともいう。敵をのけぞらせることを言う。

キャラクター紹介

このクマさんはね、
大事なひとに
もらったんだよ

ティ

ミリアと出会い、行動を共にする少女。明るくにぎやかな性格でミリアとは正反対。ある大切な思い出を探しているらしい。攻撃力は低いが手数が多く、スピードも速い。

どうやったら
元の世界に
戻れるかしら

ミューズ

仕事に一途で性格キツめなお姉さん。ミリアとティの2人に出会い、お姉さん役となって行動を共にする。自機のスピードは遅いが、攻撃性能は高い。

私はミリア…
セントラル5に
行かなきゃ…

ミリア

記憶を持っていないマジメで暗い少女。M.R.S.の最深部を目指しているが、その理由もよくわかっていない。性能はオーソドックスで使いやすいが、ほかの2人に比べて個々の性能で劣る。

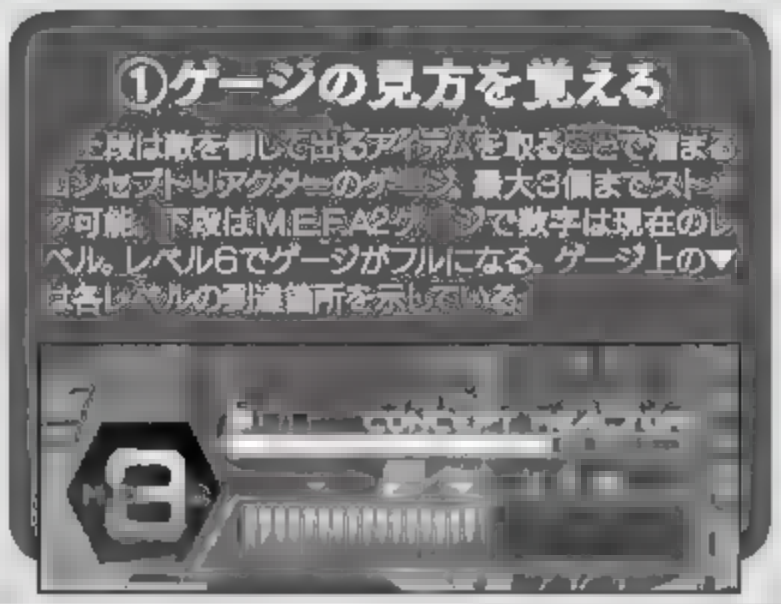
循環攻撃を理解し、RefRainを深く遊ぼう

通常ショット、M.E.F.A2、コンセプトリアクターの3種をうまく循環させながら進めていくのが醍醐味だ。強力な攻撃手段であるM.E.F.A2、こいつを短い間隔で発動させていきたいのだが、それにはM.E.F.A2ゲージを効率よく溜めていく必要がある。そこで通常ショットとコンセプトリアクターの効果的な使い分けが重要になってくる。また、M.E.F.A2ゲージは4段階で発動させると敵弾をすべて消せるので強力だが、循環には向かないことも覚えておこう。

M.E.F.A2の3段階でダメージを与え、コンセプトリアクターで弾幕を破壊可能に

①ゲージの見方を覚える

上段は敵を倒して出るアイテムを取ることで溜まるコンセプトリアクターのゲージ。最大3個までストック可能。下段はM.E.F.A2ゲージで数字は現在のレベル。レベル6でゲージがフルになる。ゲージ上の▼は各レベルの到達箇所を示している。



②循環のルールを覚える

通常ショットでM.E.F.A2ゲージを溜めてM.E.F.A2の3段階発動。次にコンセプトリアクターで弾幕を破壊可能オブジェに変えて破壊し、M.E.F.A2ゲージを一気に溜める。再度M.E.F.A2の3段階発動……というように循環させていこう。

まずは世界観の共有から入るので 7人いてもぶれることがない

『RefRain』制作スタッフ RebRank Yoko氏(写真左) らいね氏(写真右) インタビュー

7人でゲーム制作を行っているRebRankのリーダーYoko氏とグラフィック担当のらいね氏に『RefRain』の開発秘話を聞いた。

Interview/Text= 風のイオナ(FLOOR25)

『RefRain』はゲーム部分が完成しても50%しか出来上がらなかった

――まずお二人の役割からお願いします。

Yoko サークルのまとめ役をやってます。実作業はステージ制作、弾幕プログラム、グラフィック、サウンド、SE関係など全般的に担当しています。

らいね グラフィックを担当しています。背景やインターフェイスのデザイン、パッケージデザインなど画像に関することを担当しています。

――RebRankさんは7人という多人数なのに、しっかりと統制が取れているな、と感じます。

Yoko もともと同じ大学のサークル出身で気心が知れているというのが大きいですね。『RefRain』は最初に世界観というか設定を作って、全員で共有してから作り始めたんです。共通認識ができているので、そこに対して各々が好き勝手やっても大きく枠から外れることがなかったんです。

――最初からシューティングを作るということが土台にあったんでしょうか。

Yoko 全方位シューティングだった頃もありますが、最初からシューティングでした。前作の『五月雨』はゲーム性を主眼として作ったというのもあるんですが、もう少し遊びやすくするにはどうすればいいだろう？ というのがあったんです。

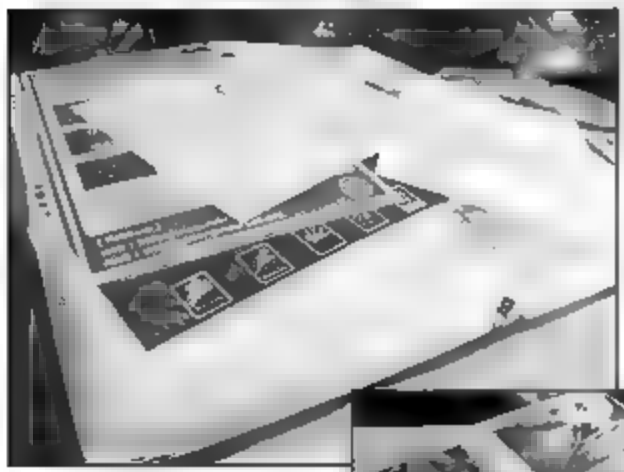
らいね デザイン面では『五月雨』のつながりからコンピュータネットワークを使っていくっていうのはあったので、ちょっとサイバーチックな感じというのは考えていました。

Yoko それと『RefRain』はゲーム部分が完成しても50%しか出来上がらないという作品でした。企画立案時に全員でブレストをして、ゲームが出来上がったところで残りの50%を作ろうと。

らいね それがデザイン部分とか、タイトル画面やデスクトップ、音楽室などですね。デスクトップはその設定をすり合わせながらキャラごとに3つ作りました。あとデスクトップは『サンダーフォースV』のReffi(※)の影響を受けています。Reffiのコンソールを初めて見た時にこれは凄いと。これから物語が始まるんだっていうワクワク感で世界に引き込まれましたから。それを『RefRain』でも実現したかったんです。

――今回性能の違う3キャラが自機として設定されていますよね。

Yoko 『五月雨』のごく一部の人にしか向かないゲーム性を、どうやったら幅を持たせられるかと考えまして。それにはまずゲーム自体の入り口を広げようということで、自機キャラを3人設定しました。その分、親しみも持ってもらえるかなと。パッケージも、ふと立ち止まって手にとってもらえるように、開封後はワクワク感を感じてもらえ



手書きのデザイン資料などが多数収められた『RefRain』の極秘資料の一部。6年分の蓄積が目の前に！

年2回のコミケで発表してきた『RefRain』の体験版は10種以上に上る。体験版のパージョンごとにジャケットも異なっている

※Reffi Reckoning Of Fight ng Fact Intelligenceの略。ゲーム内でのReffiの設定は人工知能を持つナビゲーションプログラムであり、パイロットとの緻密な思考の同調を前提とした設計がされている。ゲームのシステム面で言えば『サンダーフォースV』のOPTIONモードのことを指し、各種設定や、音楽の再生、プレイ時間の確認などができる。これらの設定を行っている画面はReffiのデスクトップ画面という設定になっている。

るように工夫を施しました。

50%の話がありましたが、ゲームのシステム部分はYokoさんの構想がメインですか？

Yoko　まず自分から叩き台を提示して、メンバーにレビューしてもらって進めていきました。『RefRain』はシステム2つを循環させる変わったシステムなんですけどM.E.F.A2だけでゲームを成立させようとすると手詰まりになる。その打開策がコンセプトリアクターで、2つをうまく回していくとずっと「俺TUEEE!」状態ができる。このシステムを作った時に「これならいけるかな」と。

らいね　うまい具合に監視し合ってるんです。最終的なチェックはYokoさんですけど、やっぱりそれぞれが別の視点を持っていて、その視点から突っ込んでいって、うまく丸まるっていう感じで。

Yoko　お互いが世界観を共有できているので、はみ出ないんですよ。ギリギリで素材が上がっても大きく外れないですね。最初は曲やカットインを妄想しつつ弾幕や敵を作っているんですが、メンバーからは予想以上のものが上がってくる。それに刺激を受けて敵配置を合わせこんだりとか。

――『五月雨』同様、弾幕ゲーでありながら弾幕を避ける高難度なゲームではないですよね。

Yoko　初心者のうちはざっくり遊べて、スコアを稼ぐと『五月雨』同様に精密な操作を必要とするようにしたかった、というのがあります。

らいね　大学の文化祭に子どもたちが遊びに来てくれたことがあって、そこで展示していた『五月雨』の1面でバンバン死んでいくんです。それを見ながら「う～んやっぱり善くないよな」と。それが調整のきっかけになりました。自分たちが大丈夫かなって思っても、あまりシューティングを遊ばない人の反応を見ると全然違って見えるので。

――逆にシステムが個性的でそこを理解して遊んでほしいっていう部分が強いゲームですよね。

Yoko　『RefRain』はシステムを理解しないと遊べないかと言うとそうでもなくて、理解してればより楽しく遊べるよっていう。

らいね　システムは言葉で伝えづらいので、プレイヤーを事前頒布したり、イベントなどで聞かれた時はシステムをまとめた図を使ったりして説明しました。「戦略的循環攻撃型弾幕撃込シューティング」と長いタイトルが付いてますからね。長い名前の中に、システムのすべてを詰め込みました。

――Ver.1.00をリリースした後のユーザーさんの反応を見て思うところはありますか？

らいね　動画配信をされてる方で、配信が終わって作者さんの語りになった時、さりげなくデスクトップの音楽室に移動して話をしてくれたのが嬉しかったです。いいインターフェイスというのは自分の感覚と同化しちゃって気づかれないからそれと同じ感じで気に入ってくれたんだなあって。

Yoko　Twitterとの連携機能で「クリアした」とつぶやく設定ができるのですが、それを遠巻きに見ていて「あ、クリアしたんだ。良かったなあ」って。その後つぶやきがなくなってプレイされなくなったかなと思っていると、突然またつぶやかれているんですね。「ふと思い出した時にプレイしてくれたのかな」というのを感じられて、印象的でした。

――面白いゲームって何回もやりたくなります。

Yoko　好きなシューティングは私も時折やりたくなるので。わーっとやり込んで、またしばらくしたらちょっとやりたくなるっていうのを目指したかった。自分は『グラディウス』が好きで、時折やりたくなるのでその辺の思いがありました。

――では最後にユーザーへのメッセージを！

らいね　お待たせしてすみません、そして遊んでくださってありがとうございます。私としては『RefRain』の世界をこちらから提供するものだけじゃなくて、自分の中で受け取った『RefRain』の世界を再構築してもらえるといいかなと思います。

Yoko　その話につながるんですが、予想外のプレイをする方や創作をする方が出てきたのは嬉しいですね。逆にこちらもいい刺激を受けています。そしてこれからもシューティングの面白さと楽しさを伝えていければっていう思いがあるので『RefRain』に触れてみていただければと思います。

――ありがとうございました！

秋葉原のショップ「三月兎」にて、なんと筐体で『RefRain』が動いていた！

取材協力：三月兎

2011年夏に発表された、注目の同人シューティング

SATAZIUS

サタゼウス

地形を頭に叩き込み、攻略パターンを生成する、横スクロールシューティングゲーム！

あらゆる横シューの要素を詰め込んだ意欲作『サタゼウス』は作者からユーザーへの贈り物でもあり、挑戦状でもあるだろう。

Text＝風のイオナ（FLOOR25）

Win

サタゼウス

■Windows7／Vista／XP／2000　■ASTRO PORT
■2011年8月発表　■1050円（ショップ委託価格）

ウェポンのシステムを覚えることから始めよう

精力的に作品を発表し続けているASTRO PORTが初めて地形の概念を取り入れたシューティングを発表した。その名も『サタゼウス』。タイトルからして往年の横スクロールシューティングを多数連想させるだけあって、ゲーム内容も80年代を生きたアーケードゲーマー野郎に超ドストライクな仕様だ。そして、これまで発表してきたASTRO PORT作品を知っているユーザーが同じ気持ちでプレイすると確実に火傷（やけど）するだろう。「初心者も爽快感を味わえる」が今までのASTRO PORT作品だとするならば、「死んでもらいます」が「サタゼウス」から発信されているメッセージなのだから。

そんなサークルからの挑戦状を受けるにあたり、最初に覚えてほしいのがウェポンのシステム。ウェポン選択については左ページに詳しく記載したのでそちらを参照してほしい。

パワーアップ方式は各ウェポンに対応した色のアイテムを取ることで1段階ずつパワーアップしていき、最大8段階までパワーアップする。3種とも使用中のウェポンしかパワーアップしないので、パワーアップさせたいウェポンは積極的にステージ開始時に選択しよう。ちなみにゲーム開始時にロックがかかっているウェポンはステージが進むにつれて解除されていく。また、パワー最強時のみ、時間制になっており、メーターがなくなると1段階下がってしまうことも把握しておきたい。

ウェポンのシステムがひととおり頭に入ったらいよいよ出撃だ。ボタン1でメイン&サブウェポンの発射、ボタン2でサブウェポンの切り替え、ボタン3でチャージウェポンの発射。チャージウェポンはピンチ時やボスへ大ダメージを与えたい時に使用すると良い。

いきなりの■関となる1■のボス。後方から登■し、地形の入り組んだ洞窟内での戦いとなる

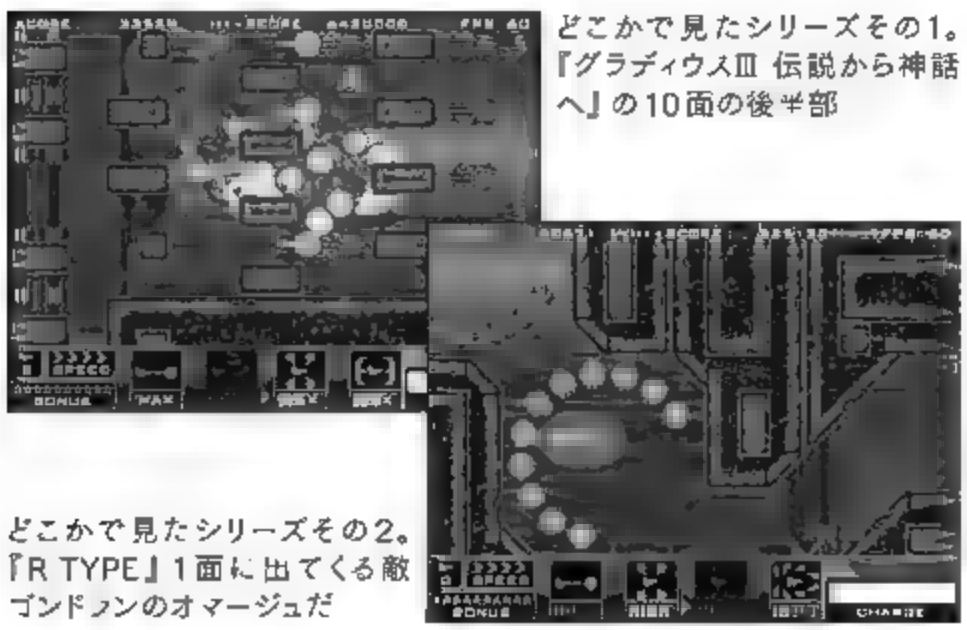
死んで覚えるから何度死んでもやめられない

各ステージには背景ではない、障害物としての地形が存在する。『サタゼウス』はこの地形をしっかり頭に叩き込みながらプレイをしていくことが要求されるゲームだ。1面ボスで誰もがそのことを思い知らされるだろう。具体的に説明すると、ボスが後方から登場してミサイルを放ってくるので、必然的に自機を前方に置くしかないのだが、地形が頭に入ってないと突然現れる前方の壁に激突してしまうのだ。筆者も1面ボスを攻略するまでに数回コンティニューをするハメになった。そこで感じた。これは確かに覚悟が必要だ、と。

しかし、決して越えられない難易度じゃないことがプレイしながらわかるのが面白い。今ミスをした場所は覚えたから次は越えられる、と思わせてくれるのだ。これが実にシューター魂に火を付けてくれる。絶望を叩きつけられる死ではなく、希望を与えてくれる死なのだ。

また、ステージ内の演出やウェポンの仕様などには多くの横スクロールシューティングからのオマージュが取り入れられている。下の写真で紹介しているのはほんの一部にすぎないのだが、こういった小ネタがシューター心をくすぐってくれるからたまらない。プレイしながら仕込まれたネタも見つけていってほしい。知っているとニヤリとできるぞ！

『サタゼウス』をノーマルランクでラスボスまで攻略し終えた時に感じたのは、本当に楽しんでゲームを作っているな、ということだ。作って側が楽しんでるゲームなんだからプレイして楽しくないわけないよな。『サタゼウス』、面白いぞ！



どこかで見たシリーズその1。『グラディウスⅢ 伝説から神話へ』の10面の後半部

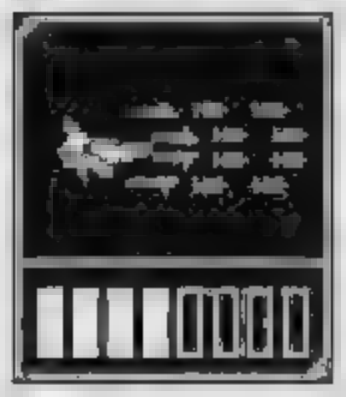
どこかで見たシリーズその2。『R TYPE』1面に出てくる敵ゴンドランのオマージュだ

ウェポンの特性を理解し、場面に合わせて使い分けていこう

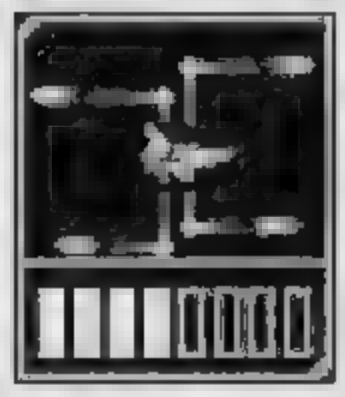
ノーマルウェポンその①。前方へ強力なショットを撃てるが上下後方はカバーできない

ノーマルウェポンその②。全方位のザコを蹴散らせる5ウェイ。ボス戦には若干弱い

サブウェポンその①。地上を這うミサイル。地形障害物が多い面では必須ウェポンだ



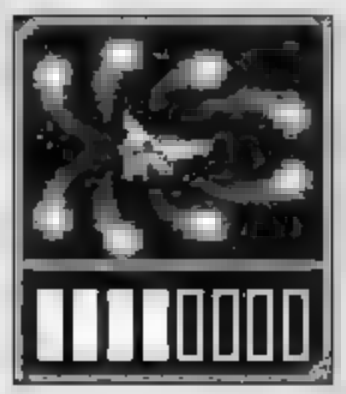
サブウェポンその②。前方への間隔の広いミサイル。弾速は遅いが広範囲をカバーできる



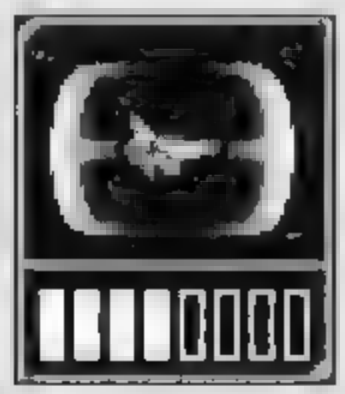
サブウェポンその③。上下に発射後、横軸に敵を見つけると敵めがけて曲がるショット

『サタゼウス』のウェポンはノーマル、サブ、チャージの3種類。これをステージ開始時に選択してから出撃する。ノーマルとチャージはひとつだが、サブのみ2つ選択でき、プレイ中に切り替えることが可能。プレイを重ね、ステージの特性を理解したうえで、有効なウェポンを選択していくことがゲームを有利に運ぶコツだ。ここではゲーム開始時に選択可能なウェポンを説明していこう。

サブウェポンその④。発射後、敵に向かっていく誘導弾。威力が弱いのが難点



チャージウェポンその①。強力な誘導弾を1発だけ撃てる。ザコを掃したいときに有効



チャージウェポンその②。前後に強力なショットを1発だけ撃てる。ボス戦で狙い撃て！

難易度が高くなったとしても地形シューティングへの思いを込めたかった

『サタゼウス』制作スタッフ
ASTRO PORT
サク氏（写真左）
オーダン氏（写真右）
インタビュー

横スクロールシューティングへのリスペクト感あふれる新作『サタゼウス』。「覚悟せよ」のキャッチコピーは嘘じゃない!?

Interview＝風のイオナ（FLOOR25）

1面でこの難易度はないって言われるのはある程度覚悟していました

サークル活動の始まりから教えてください。

サク　オーダンとは『デザエモン2』のファンのサイトで知り合ったんです。お互いフロッピーにデータを入れて郵送してゲームを作っていました。その後、オーダンが「もうツールじゃなくてプログラムだろう」って話をしだして。

オーダン　僕がプログラムに専念するのでほかはサクが担当してくれないかって。じゃあサークルを作ろうかと。それが2006年4月頃ですね。

――オーダンさんがプログラム全般でサクさんがほかすべてといった感じなんですね。

サク　オーダンはほかにゲームデザイン全般、僕が企画からディレクションまでやっています。

――サークル作品はシューティングが多いですよね。お二人が好きなシューティングは？

オーダン　『グラディウス』シリーズで、特に『Ⅱ』と『外伝』と『V』が好きです。縦シューは『バトルガレッガ』が好きで基板も持ってるくらいです。あとは『イメージファイト』が好きですね。

サク　僕も『グラディウス』ですね。ビデオゲームって凄い！　と思いましたし、この業界に目を向けさせてくれた作品でもあります。ほかは『ザナック』が好きで、この2作がTOP2ですね。

――では『サタゼウス』の話なんですが企画の意図から聞いてもいいでしょうか。

サク　ASTRO PORTのゲームは初心者向けという視野があるので「VERY EASY」がすごく簡単なんです。そこでシューターの裾野を広げていこうっていう。でも『グラディウス』も好きだし、地形シューは壁があるからイージーでも難しい部分は変わらない。でもあえてそこを作ろうと。地形シューへの思いを込めたかったので。

『グラディウス』や『ダライアス』のテイストがかなり入ってますよね。

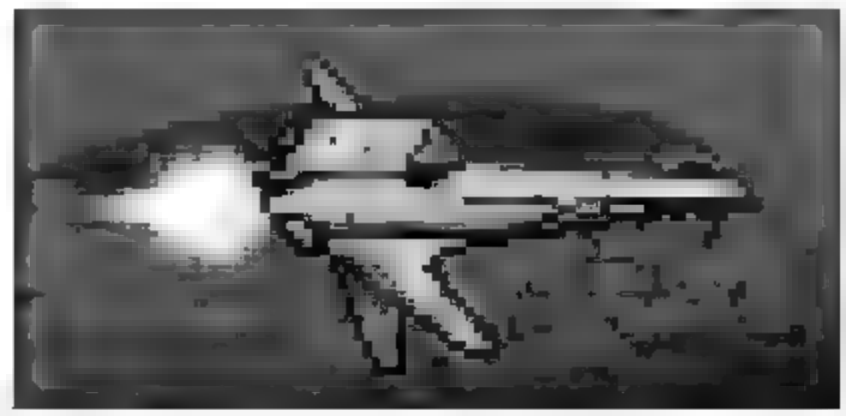
サク　それもありますし、地形シューは死んで覚える部分があるのでキャッチコピーが「覚悟せよ」なんです。覚悟した人が買ってねっていう。

オーダン　僕は『サタゼウス』で上下無限スクロールをやりたかった。『沙羅曼蛇2』の5面や『グラディウスV』の5面みたいに上下に動きまくって破壊しまくるのが爽快だったから、ああいうのをやりたいなと思ったんです。

――難易度といえば1面ボスですでに難しいですよね。いきなりハマりました。

オーダン　あのボスを1面に持ってきたのは批判されるんですよ。実際2面のほうが簡単ですし。最初は2面が1面の予定だったんですけど、それだとインパクトが足りなくて変更しました。

サク　ある程度覚悟はしていましたね。1面でこれはないなって言われるだろうと。だからよくも



上の線画はサク氏が『サタゼウス』開発初期にデザインした自機。下は完成版の自機。若干スマートになった印象はあるが、初期段階でほぼデザインが完成されている

悪くも覚えてもらえるかなっていう。

武器のパワーアップ方式がショットごとに分かれているのが独特ですよね。最強時のみ時間制限っていうのも面白いです。

オーダン　最初、最強時にパワーアップを取ると得点が入る設定を考えたんですけど、それだと2つ選べる武器のうち片方は常に最強を選択して点数稼ぎされてしまって武器チェンジの意味がなくなってしまう。だったら最強時は時間制限にして、アイテムを取ると時間が伸びる仕様にしました。

サク　その設定だとストレスたまるかなって思ったんですが、遊んでみたら全然そんなことはなかった。常にトライ&エラーでやってます。

プログラムなどで、注目してほしいところや自分の持ち味みたいなものはありますか？

サク　メカデザイン全体です。見ただけで「これは『サタゼウス』だ」ってわかるメカにしたかったので、何か記号はないかなと思ってすべてのメカに金色のラインを入れてあります。

オーダン　やってみたかった上下スクロールがうまく実装できなくて苦労しましたね。それとミサイルが地上を這う部分も意外と難しかった。

『超電気ロボ バルカイザー』はASTRO PORTのデビュー作。難易度が低く、シューティングの面白さを存分に楽しめる1作

サク　80年代には実現されているんだけど、いざ自分たちでやってみると難しい。そこで「ああ凄かったんだ、もう21世紀なのに苦労しちゃうんだ」って思いましたね。あとは1面ボスで装甲が剥がれてくるところは注目してほしいです。

――往年の横シューに出てきた名場面を思い出させるシーンも多いですよね！

オーダン　そうですね。1面で穴を開けると橋が崩れてきて行き止まりになるのはMSX版『グラディウス2』をヒントにしています。ボス戦の高速スクロールはゲームボーイ版『ネメシスII』の1面、2面は『沙羅曼蛇2』の5面を意識してたんですけどできたものは全然違っちゃいました。

――ほかに制作中のエピソードはありますか？

サク　『サタゼウス』の制作中に突然手が動かなくなっちゃった時があったんです。ドットを描いていて初めてスランプに陥っちゃって。精神的なものですね。それですぐにオーダンに「ごめん、今ヤバイ！」ってメールしたんです。ただもう完成ギリギリまで来ていたので「最後の調整のほうお願い、任せた！」って。

オーダン　回復するまで任せるっていうからそれで「了解しました。やります」って返事して。

サク　僕も安心して一週間仕事だけにして同人活動から離れていました。で、一週間くらいたつと描きたくなってくるんですよね。「うおー戻ってきた！」って。オーダンが任せてくださいって言ってくれたのは心強かったです。

――ASTRO PORTは二人の絆が相当強く感じますよね。それを感じられるエピソードです。では最後にひと言コメントをお願いします。

サク　ASTRO PORTのコンセプトとして、シューティングを布教してもらいたいというのがあります。シューティングそのものを布教したい方は僕らの『バルカイザー』を友達にやらせてみて「おー前うまいじゃん！」って言って。で、次に地形シューティングの布教用に心を折らないものとして『サタゼウス』をプレイしてもらいたいです。そうやってファンを増やしていきたいんですよね。

オーダン　僕は慣れたら「HARD」以降をプレイしてほしいです。「HARD」以降は地形がすべての面で変わっていたり、ボスラッシュ面で追加ボスがいたりと、「NORMAL」までとはかなり違ってきます。なので「NORMAL」をクリアした時点で満足しないで、ぜひ「HARD」以降もプレイしてほしいです！

今日はありがとうございました！

『サタゼウス』海外版がカプコンと提携でリリース！

なんと『サタゼウス』がカプコンUSAと提携し、海外で配信リリースされることが決定した。海外のメディアでも非常に高い評価を得た『サタゼウス』が、カプコンUSAとの提携によって海外インディーズゲームのコミュニティを広めるきっかけになることを期待されている。これをきっかけに欧米で日本の同人作品が認知されていけば、日本の同人市場への刺激にもなるので今後の展開が楽しみである。

※『サタゼウス』海外版の詳細が下記サイトで発表されている。（注：英語サイト）
http://nyu-media.com/nyu-media/news/

Shooting Game Music & Shooting Game Video ARCHIVE

げきおん
撃音!
ON
GEKI
同人編
- Shooting Sound -

ひたすら撃ちまくってヒートアップした後のクールダウンに必要なのは音楽だ。ということで今回の「撃音!-同人編-」は2011年夏コミで発表された同人シューティングのサントラをセレクトしてみた。どのサントラも同人ならではの個性的な作品ばかりなので、ぜひその音に触れてみてほしい。 Text=風のイオナ(FLOOR25)

※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です

Acceleration of SUGURI2 ORIGINAL SOUND TRACK ACCELERATOR

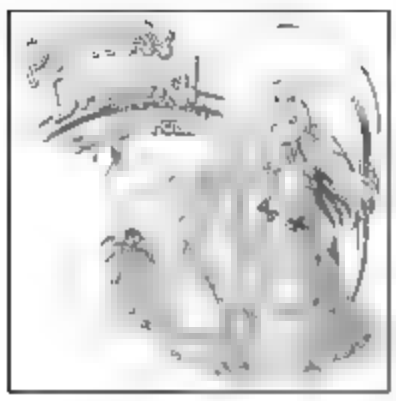
- CD1枚
- 橙汁
- 2011年8月
- 1050円(委託価格)

サークル橙汁で発表している『スグリ』のスピンオフ作品第2弾『Acceleration of SUGURI2』がゲームと同時にサントラ化。サウンドコンポーズは同シリーズで一環して担当しているDEKU氏だ。統一された開放感あるトランスミュージックは、もやは芸術の域。そのうえで常に進化し続ける音を放ってくるのだからさすがだ。今から次の作品が楽しみで仕方ない。

NEO AQUARIUM ORIGINAL SOUND TRACK

- CD1枚
- Nussoft
- 2011年8月
- 1050円(委託価格)

前号で紹介した『NEO AQUARIUM -甲殻王-』のサントラが実に面白い。のっけからストレートで申し訳ないが、聴き終えた率直な感想がこれだ。メロが美しい和風トランス「天餓」で優雅な雰囲気に酔わせてくれたかと思えばファンキーな「FuJiTuBo」にノックアウトされるなど、ゲームに登場し、戦いを繰り広げる海洋生物の個性に合わせて作られた濃い楽曲郡から本気の遊び心がビシビシ伝わってくる。



Princess Drawing! Sound Track

- CD1枚
- ですのや☆
- 2011年8月
- 784円(委託価格)

ゲームミュージックってこうじゃなきゃな、そう感じさせてくれたのが『Princcess Drawing!』のサントラだ。音符の並べ方がシンプルなので、楽曲が耳に勢いよく入ってきて体に吸収されていく感覚を味わえた。80～90年代頃に親しんだゲームミュージックのノリを思い出す人も多いだろう。さらにこれでもかってくらい"明るくかわいく元気良く!"を貫き通していてすがすがしい気持ちになれる1枚。

Reverse☆Twinkle Sound Track

- CD1枚
- ですのや☆
- 2011年8月
- 784円(委託価格)

『Princess Drawing!』サントラと同時発表された『Reverse☆Twinkle』サントラ。2枚のジャケットカラーのイメージが白と黒と正反対な点は音のイメージにも表れており、こちらのほうは若干ミステリアスでダークなテイストが強めだがゲームミュージックらしいPOPな音作りの軸は一切ぶれてないので、違和感なく聴くことができる。ラストに収録された未使用曲「白と黒のタンゴ」の情緒感に浸るのもクセになるぞ!

ありふれたホシの終末期+ GosickCat SpecialDisk Soundtrack Only

- CD1枚
- 白黒猫
- 2011年8月
- 500円(イベント頒布価格)

『ありふれたホシの終末期+』の中で、サークル白黒猫で制作した楽曲のみで構成されたサントラ盤。ゲームの世界観同様、音楽のほうも全体的に退廃的な終末感漂う楽曲で構成されているので、音だけで作品の世界感に引き込まれてしまう。また「迅速」や「抵抗」といった絶望感あるアグレッシブな曲がサントラの中でいいアクセントとなっている。個人的にはサークルをまたいでの全曲収録盤も出てほしい!

ハウンドの勇気 (RaiderseSphere Soundtrack EFFY Original Selection 収録)

- CD2枚
- Project ICKX
- 2011年8月
- 1500円(委託価格)

『EFFY』のファンディスク的作品。声優の遊びが発展し、さらにSE作りにもこだわったという外伝シナリオ「ハウンドの勇気」、サントラCD、ドラマCD「猟犬と流れ星と」がセットとなって1本で3度おいしい作品。サントラCDは『EFFY』の楽曲の内、『RaiderSphere』から使用したもので構成。テクノからハードロックまでトータル的にリフ主体で構築されたシンプルなサウンドが楽しめる。

『NEO AQUARIUM -甲殻王-』
『AoS2』コンポーザー

DEKU氏インタビュー

『スグリ』で同人音楽デビューを飾ったDEKU氏が2011年夏にサントラ2枚を同時リリース！　精力的に楽曲を発表するDEKU氏の曲作りの秘訣とは!?

Interview＝風のイオナ（FLOOR25）

海洋生物が対戦する問題作『甲殻王』のサウンド

音楽を作る切っかけは？

DEKU　サターンの『デザエモン2』に触れたのが切っかけです。その後PCでMIDIを始めました。

——当時からオリジナル曲を？

DEKU　どっちもやってました。耳コピが好きでやっていくうちにオリジナルを、という感じです。その後知り合った神電研さんとの絡みで『スグリ』（※1）の曲を作ったのが同人デビューになります。

——『NEO AQUARIUM -甲殻王-』（以下、甲殻王）は曲も話題でした。

DEKU　ニコニコ動画で制作中の『甲殻王』の動画を見つけて、これは面白そうだと調べて制作者のヌッソさんにメールで「曲を作らせてくれませんか」と打診したんです。

——どの曲も濃いですよね（笑）。

DEKU　ヌッソさんと意気投合したのが「本気でアホな事やろう」ということだったんですよ（笑）。

カニのBGM「Boil to Alive」がメタルなボーカルで笑いました（笑）。

DEKU　カニを見ていたらだんだんデーモン閣下の肩パットに見えてきたので、じゃあメタルだな、と（笑）。伊勢海老の曲「天餓」は伊勢神宮っぽいのがいいね、ということで「座頭市」のサントラを聴きながら和風な曲に仕上げました。アノマロカリスの曲はすごくエグいのがいいってことでTB303（※2）という楽器を使ってグニョグニョ歪ませて変な音を作っていった感じです。

——連想ゲームみたいな曲作りだったんですね。中でもフジツボのBGM「FuJiTuBo」は掛け声が入っていてやられました！　タラバガニは英語ボーカルですね。

DEKU　あれはロブスターのレシピを英語でしゃべってるだけです（笑）。

歌詞って発表してないですよね。

DEKU　してないですね。普通に「ロブスターの水煮」とかで検索すると出てくるので。

——それを直訳していると。DEKUさんのお気に入りの曲は？

DEKU　一番はプロモ曲の「刺身」です。プロモを見せてもらった時に思いっきり映画音楽っぽくしてみようと思って作り始めたんです。日本っぽい旋律を使ってオーケストラにしてやろうと。『甲殻王』って全体的に悪ノリなんですよ。ジャケットも卑怯ですよね（右ページ参照）。

同時に橙汁さんの『AoS2』のサントラも出されてますが、こちらは徹底して楽曲の方向性がキレイ系トランスで統一されてますよね。

DEKU　橙汁さんのメンバーもその方向が気に入ってくれているので、曲については毎回雰囲気の指定があるくらいなんです。

統一されたイメージの中で好きに作っていくのが『AoA2』の曲で、『甲殻王』は「このキャラに合う曲を！」みたいな感じですもんね。

DEKU　『AoS2』は桶職人が作り慣れた桶をもっとブラッシュアップさせていく、『甲殻王』は桶職人が棺桶を作る手探り感がありましたね。

今回の新作2枚はそれぞれ個性があってすごく楽しめました。リスナーから感想を頂いたりします？

DEKU　簡単な感想をくれたりはしますけども、もっと押しが強くてもいいなあと思いますね。「こういう曲を作って！」とか。何かあればどんどん言ってほしいなと思います。

——意見をどんどん言ってほしい、と。では最後にインタビューを読んだ読者にひと言お願いします！

DEKU　ずっと聴いてくれている人たちには、僕だからサントラを買うんじゃなくて、曲を気に入ってくれたら買ってほしいんですよ。名前だけで買ってほしくないなと。

DEKUさんの新譜だから買おう、じゃなくて。

DEKU　ええ。聴いてガッカリされたら嫌なので。なのでCD出す時は毎回自分のサイトで試聴版をアップしています。それを聴いて気に入ったら買ってもらえれば。あとはツイッターとかで突発的に曲を発表してるので興味ある方はぜひチェックして聴いてほしいです。

※1『スグリ』　同人サークル橙汁が2005年の冬コミで発表したシューティングゲーム。制作協力に神電研こと　神奈川電子技術研究所がかかわっている。
※■ TB303　ロ　ランドが販売していたシンセサイザ　。ハウスやテクノなどのダンスミュ　ジックには欠かせない楽器として人気を博した。

SHOOTOPIA シュートピア for SHOOTER'S CUSTOM

節分の豆まきみたいにボムを撒いてる『飛翔鮫』のイラスト（P.8参照）に男の子の世界を見た気がする女子デザイナーが陰で操る、読者投稿コーナー第4回！

（シューター楽園の住人たち）

山本：本書の編集長。別名恐ろしい子。『スタソル』で11連射できるが見た目は中高生。

みどり：本書デザイナーで永遠の14歳。シューティングも英語的な意味のシューター（FPS）も好き。

がむしゃらに命懸けな東亜プラン特集でした！

山本　みなさんこんにちは。編集部の山本です。遅ればせながら、新年もシューティングゲームサイドをよろしくお願いいたします!!

みどり　よろしくね～。さて今年初のお便りは？

『ダライアスバーストACEX』を中高生が遊んでいるところを見ると「シューティングもまだまだ捨てたもんじゃない」「まだまだいけるぞ」と思います。

（新潟県／ヤクパン）

山本　日頃シューティングをやらない人を誘って、残機無限クレジットで遊ぶと「最後まで遊んでいいの!?」って、すごく喜んでくれるんだよね。

『雷電プロジェクト』を今プレイしているんですが、シンプルでわかりやすいゲームですね。初心者の私にはちょうどいいゲームです。『雷電Ⅱ』のステージ2の音楽が良いですよ。自機に手を振る子も、多数の敵に立ち向かう自機への期待で手を振っているんだ、と思うと格好良すぎですね『雷電』は。

（奈良県／山本典男）

みどり　今号の制作中、なぜか『雷電Ⅱ』のステージ1のBGMにハマってしまい、ずっと聴いてました。サビの切ないメロディが、休日の夕焼け空と見事にマッチするのよね……（遠い目）。

性別・年代の都合でシューティング話をする相手が全然いない……（泣）。

（東京都／エイク）

みどり　あらあら～ヤングな女の子読者ちゃん？

山本　布教しちゃえ！　PSPはゲームアーカイブスを含めるとタイトル多いし、持ち歩けてどこでもプレイしてもらえるので布教に便利ですよ。

みどり　私も編集長に『ストライカーズ1945Ⅱ』をPSP縦持ちで布教されて洗脳されたわ！

ゲーサイ読んで初めて高田馬場ゲーセン・ミカドに足を運びました。天国でした（笑）。スタープレードの背面に「UGSF」の文字を確認したり、メタルホーク様にめぐり会えたり。ゲーセンでこんな感動したのは久々でした。

（東京都／ロッソ）

山本　僕も仕事で煮詰まると、シューティングを置いてるゲーセンに行って、10クレジットくらい無心で遊ぶね。ストレス解消できて健全。

みどり　あと、こんな問い合わせが来てるよ～。

ところで何故シューティングをピックアップしたの？　アクションとかRPGだったら現在も多く出ているのでネタには困らないはず。最大の謎です。

（北海道／山畠大輔）

ジャンルを絞るにあたって、なぜシューティングを選んだのですか？

（岩手県／SBST）

山本　応援しなければ！　というのが一番の理由ですね。プレイヤーも情熱的。作っている人たちも情熱的。でもゲームマスコミはシューティングを大きく扱うことは少ない。ならウチがやろう……というマスコミの端くれの意地……!!

みどり　ん、でもシューティング以外も企画しているんでしょ？　あれ会議に通せたの？

山本　Now Loading…ということで……。

逆境でもボムればええねん。

（北海道／tori）

山本　表紙はボムってみました。

みどり　タツジンボムを食らわないよう精進よ!!

電子書籍で安く販売してほしい。FPSとTPSも少しでいいから載せてほしい。

（石川県／井上剛志）

山本　FPSは……本誌がシューティング誌になった2010年に「電撃FPS」って専門誌が出ていて、これは差別化を図らないといけないな、と思って今まで扱ってなかったんだ。電子版もリクエストを頂いているので、バックナンバーから順次用意していくことになりました。詳しくは本誌WEBサイトを見てね。ではまた次号!!

「シュートピアのページをもっと増やして!」のご要望実現化の一端を担うのは、みなさんからのアツいイラスト!! オススメタイトルや特集リクエストもぜひイラストで送ってね~。

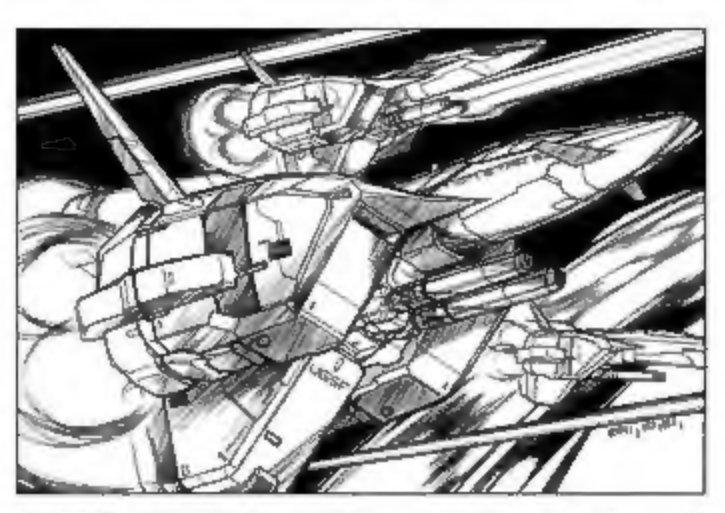
【高知県／MGU】ニョロニョロは触ると感電するらしいから、着弾系ショットとして重宝しそうですね~。(み)

【愛媛県／煮モノ】ファミコン末期の名作。ボムで敵を蹴散らしながらの2人プレイが楽しかったなあ!(山)

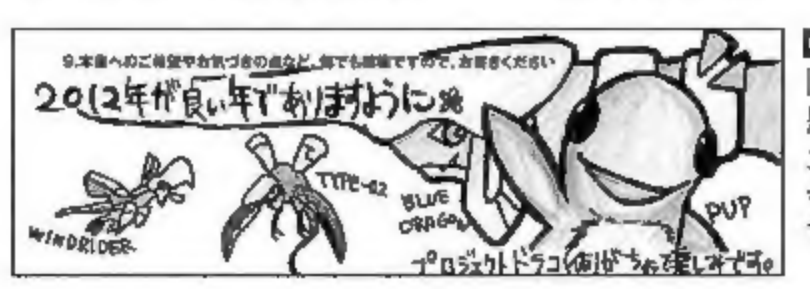
【京都府／シーエム】この『ニルゲンツ』と『ゼロイガー』のためにPC-FXを手放せない人も多いはず!(山)

【広島県／森本マイヤー】誰かと思ったら『オーダイン』の赤い人か!(み)

【奈良県／テツミン】任意スクだとどうなっちゃうんだろ!?(山)

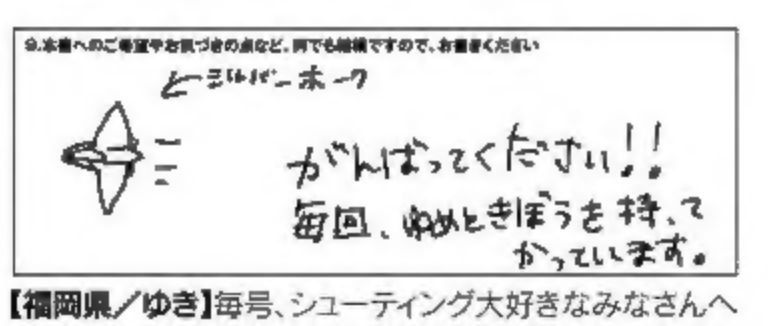


【山口県／TEN HEAD】『スターブレード』のフィギュアを全機集めた人っているのかな?(山)



【神奈川県／みょん】『Project Draco(仮題)』、Kinect専用シューティングとして今年大注目の一本ですぞ!(み)

【東京都／亀田タカヒト】駄菓子屋ゲーセン御用達の『ジャンプバグ』はSTGとレースとアクション、どれなんだろ?(み)



【福岡県／ゆき】毎号、シューティング大好きなみなさんへゆめときぼうを与えるために作っておりますよ~。(み)

■おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係
Mail : gs@gameside.jp URL : http://gameside.jp/

マイクロマガジン社公式通販サイト

MICRO MAGAZINE オンラインストア
http://micromagazine.net/shop/

「アクションゲームサイド」「シューティングゲームサイド」
「アドベンチャーゲームサイド」など、
マイクロマガジン社の電子書籍(PDF)を販売中！
マイクロマガジンコミックスのキャラクターグッズも販売中！

運営:(株)マイクロマガジン社

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
[販売] TEL:03-3206-1641 FAX:03-3551-1208
http://micromagazine.net/

■ 編集後記

シューティングゲームに多大な影響を与えすぎたゲームメーカー、東亜プラン。特集にあたって、久し振りに一連のシューティングを、レトロに強いゲームセンターで遊んでみたのですが……いやあ難しい！　でも、ムズ面白い。無残に撃墜され、ゲームオーバー画面を映すモニタに映る自分の画面と向き合いながら、「今の弾はどう避ければいい？」と自問自答。この、自分の反射神経に応じて傾向と対策を練る頭脳労働の楽しさは、シューティングの、そしてビデオゲームならではの心地良さですね。少年期に愛読していたゲーム誌やマイコン誌の投稿コーナーで「ボムは是か非か？」というシューティング愛好家同士の誌上論争をリアルタイムで読んでいたあの頃。投稿しようかと下書きしつつも恐れ多くて送れなかった世代にとって、東亜プランのボンバーを生み出された方々に語って頂いた今回のインタビューは、驚愕をとおり越して、ただただ痛快でした。やはりビデオゲームは心に健全な娯楽なんだと納得できる根拠が見えた気がして、誇らしく思ったのも事実です。

また、今回の巻頭特集は特に、編集部の力だけでは実現できなかった企画でした。お力添えを頂きました方々に、この場を借りまして、厚くお礼申し上げます。

さて、次号「Vol.5」についてですが、春頃までには出したいな、と企画しています。「シューティング以外のジャンルの専門誌も読みたい!」というリクエストも多数頂いていますので、そちらも構想中です。まだまだ未知数ですが、ご期待ください。

（山本）

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

①履歴書（PCのメールアドレスを必ず明記）
②自由課題（ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由）
※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「**ゲームサイド編集部ライター応募**」係宛に郵送後、**gs@gameside.jp**まで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.4※電子版
2012年2月10日　初版発行

STAFF

●発行・編集人　武内静夫

●編集　山本悠作（ゲームサイド編集部）

●記事
池谷勇人
市川幹人（マインドウェア）
糸井賢一
卯月 鮎
小川哲弥（ノトーリアス）
GERTACKI
風のイオナ（FLOOR25）
恋バラ支部長（ファミブロ）
ジストリアス
下畑典明（An-EDITOR.）
高岡昌己
多根清史
冨島宏樹
鳥辺野 九
hally（VORC）
藤井ファール（武蔵野プロ）
箭本進一
レンチ・ロッカク
綿貫亘子

●イラスト
波多野ユウスケ
冬野灰馬

●記事協力
おぎゅう行政書士事務所
八木貴弘（スーパースイープ）
EGG MUSIC（D4エンタープライズ）
ナツゲーミュージアム

●タイトルロゴ＆表紙＆本文デザイン
高橋みどり（マイクロハウス）

●本文デザイン
横尾清隆（マイクロハウス）

●Special Thanks
金井 毅

●印刷
図書印刷株式会社

●発行
株式会社マイクロマガジン社
URL　http://www.microgroup.co.jp/mm/
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641　FAX 03-3551-1208（販売営業部）
TEL 03-3551-9569　FAX 03-3551-6146（編集部）

ISBN978-4-89637-384-4 C0076

©2012 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限（1枚）の写真及び図版を出所及び出典（発売年、発売当時の発売元等）表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

ボンバー抱えて男子会☆破壊と爆破のワンダーランド

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

VOL.04

東亜プラン特集

タイガーヘリ
スラップファイト
飛翔鮫
究極TIGER
TATSUJIN
ヘルファイアー
大旋風
ゼロウィング
鮫!鮫!鮫!
アウトゾーン
ヴィマナ
ドギューン!!
達人王
フィグゼイト－地獄の英雄伝説－
V・V（ヴイ ファイヴ）
BATSUGUN

© ARENA

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス